MEGA-CD force

Le supplément spécial MEGA-CD

SUPPLÉMENT GRATUIT 48 PAGES

TOUT SUR LE MEGA-CD II

TESTS :

BATMAN RETURNS
PRINCE OF PERSIA

PREVIEWS

SONIC CD - SILPHEED - DUNE - DRACULA
NIGHT TRAP - ECCO THE DOLPHIN...

sommaire

mag

PRÉSENTATION DU MEGA-CD Page 4

LE CADEAU DE CE NUMÉRO : 1 mini CD-AUDIO Page 8

LES PROCHAINES SORTIES Page 10

zapping

FINAL FIGHT Page 12

INXS Page 14

JAGUAR XJ-220 Page 15

WOLFCHILD Page 16

THUNDERHAWK Page 18

SHERLOCK HOLMES 1 Page 20

SHERLOCK HOLMES 2 Page 22

ROBO ALESTE Page 24

AFTER BURNER III Page 25

PRINCE OF PERSIA Page 26

BATMAN RETURNS Page 28

TIME GAL Page 30

LETHAL ENFORCERS Page 32

preview

SONIC-CD Page 34

SILPHEED Page 38

NIGHT TRAP Page 42

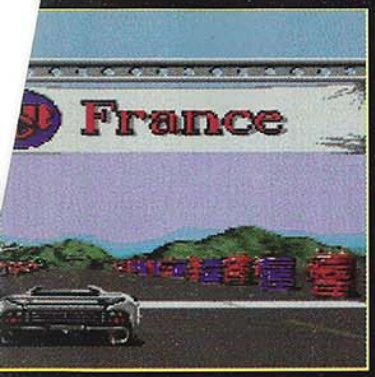
ECCO THE DOLPHIN Page 44

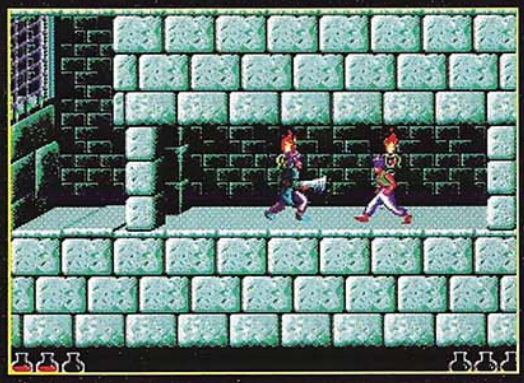
WONDERDOG Page 46

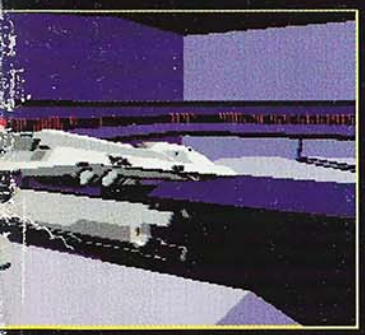
Avec, par ordre d'apparition à l'écran, de gauche à droite et de haut en bas : FINAL FIGHT • INXS • JAGUAR XJ-220 • WOLFCHILD • THUNDERHAWK • SHERLOCK HOLMES 1 ET 2 • ROBO ALESTE • AFTER BURNER III • PRINCE OF PERSIA • BATMAN RETURNS • TIME GAL • LETHAL ENFORCERS • SILPHEED • NIGHT TRAP • ECCO THE DOLPHIN • WONDERDOG

Supplément gratuit à MEGA FORCE numéro 20. Ne peut être vendu séparément. MEGA FORCE est édité par MEGA PRESS S.A.R.L au capital de 150 000F. • 100 Ave du Général Leclerc • 93692 Pantin CEDEX. **Directeur de la publication:** Marc ANDERSEN. **Rédacteur en chef:** J'M Destroy. **Ont participé à ce N°:** Destroy - Robby - Julien Minier - Daniel Dias - Ho - Professeur Hirsh - Francis MANFREDINI - Manu. **Couverture:** NUIT DE CHINE. **Directeur artistique:** Jean-Jacques DUPUIS **Maquette:** Pixel Press Studio. **Secrétaire général de rédaction:** François GABERT. **Photogravure:** PPO. **Impression:** Jean DIDIER.

Tous les jeux, illustrations et produits désignés dans ce magazine sont des noms et produits déposés par les compagnies respectives. MEGA DRIVE™, MEGA CD™ ET SEGA™ sont des marques déposées par SEGA Enterprises Ltd.







EDITO

Mega Force est heureux de vous offrir ce magazine gratuit de 48 pages présentant le Mega-CD et la plupart des jeux disponibles en France au format CD d'ici à la fin de l'année 1993.
Vous allez faire connaissance avec le Mega-CD, ce périphérique qui - une fois connecté sur votre console Megadrive - va vous transporter dans une nouvelle dimension ludique : la dimension laser.
Avec des titres beaucoup plus riches, des bandes-sons de qualité CD et des animations jamais vues auparavant sur votre machine favorite, les jeux deviennent de véritables films interactifs, plus proches de la réalité.

Pour vous donner un tout petit aperçu des performances du Mega-CD et parce qu'il sait être aussi un lecteur évolué de Compact-Disc audio, Mega Force et Sega vous offrent également un Mini-CD audio. Vous découvrirez ainsi pour la première fois les étonnantes compositions musicales des premiers jeux dédiés au Mega-CD.

Nous avons testé et noté tous les jeux CD disponibles dès ce mois de septembre dans une grande rubrique "Zapping". De nombreux autres titres sortiront d'ici le mois de décembre ; les plus importants d'entre eux sont détaillés dans une rubrique "Preview".
Nous les avons présentés comme nous le faisons pour les jeux en cartouche. Mais il existe parfois une grande différence entre un jeu sur cartouche et un jeu CD. Il sera donc important de remarquer que, si nous n'avons pas modifié notre système de notation, il prend ici en compte le support spécifique "CD". L'échelle des valeurs ainsi établie ne saurait donc être comparée à celle utilisée pour les jeux Megadrive en cartouche dans le magazine Mega Force. Par exemple, l'appréciation de la bande sonore d'un jeu en cartouche n'est pas comparable aux sublimes mélopées des jeux CD, tout comme nous tenons compte des capacités supérieures d'animations du Mega-CD que ne peuvent pas utiliser les jeux au format cartouche.

Le magazine Mega Force incluera désormais, chaque mois, une rubrique Mega-CD dans sa pagination pour vous présenter tous les nouveaux titres dédiés au Mega-CD. Comme il est d'usage, en de telles occasions, de terminer sur un vœu, nous n'en ferons qu'un seul : c'est qu'un million de jeux au format CD soient édités pour le Mega-CD ! Puisque méga est un préfixe qui, placé devant une unité, la multiplie par un million...

Le Mega-CD II et la Megadrive.

le mega-cd II : offrez à votre Megadrive la technologie laser !

Eh oui, ça y est, nous y sommes, le Mega-CD II est là, désormais disponible partout en France. Devant une telle révolution ludique, nous ne pouvions rester sans rien faire, et nous nous devions de présenter en long, en large, en diagonale, en travers et en trois dimensions, les fantastiques capacités de cette machine qui, en bien des points, va révolutionner la vision que nous avons des jeux vidéo. Plus riches, plus intelligents, plus complets, plus beaux, plus vastes, plus transcendants encore, les jeux sur Mega-CD II vont en déconcerter plus d'un, alors, êtes-vous prêts pour ce fantastique voyage au centre de cette nouvelle technologie ? Oui, restez bien accrochés à votre MegaForce, nous y sommes.

La Megadrive viendra se placer à gauche du Mega-CD.

QU'EST-CE QU'UN CD-ROM ?

Effectivement, devant l'avance technologique de Sega dans le domaine, surtout par rapport à son principal concurrent, on peut se poser la question de savoir ce qu'est réellement ce périphérique laser dont la profession vante les mérites. Le premier gros avantage d'un tel instrument de travail (enfin, de jeu !) est assurément la fantastique capacité de stockage qu'un disque laser est capable d'offrir : pas moins de 550 mega-octets, soit une capacité environ 500 fois supérieure à celle d'une cartouche classique. À titre de comparaison, la taille mémoire de Jungle Strike —qui est la plus grosse cartouche actuellement disponible— est de 16 mégabits soit 2 mega-octets. Le calcul est facile : sur un disque laser, il est possible de programmer un Jungle Strike qui serait 225 fois plus riche, aussi bien au niveau graphique qu'au niveau de l'animation, du son, du scénario, que la version que l'on connaît à l'heure actuelle. Si, d'emblée, cette supériorité de mémoire laisse tous les autres supports sur la touche, là ne sont pas les seuls avantages du CD-Rom, loin s'en faut.

C'est ainsi que pour utiliser au maximum cette capacité de stockage, il faut que la vitesse de transfert des différentes données soit la plus rapide possible et Sega en est parfaitement conscient. Du coup, la firme japonaise a mis au point un système de lecture hyper rapide qui, couplé à une puce utilisant une technologie particulière dite "fuzzy programming", permet de réduire encore plus ces temps d'accès. Grâce à ce nouveau système, à ce "fuzzy programming", le Mega-CD II est capable de scanner un laser en 0,7 seconde contre 3 secondes environ pour les autres CD-Rom, presque un record en la matière. Carl Lewis peut aller se rhabiller !

Si la principale partie du Mega-CD II est effectivement le CD-Rom, ce n'est pas la seule à captiver notre intérêt : Sega a pensé avant tout aux joueurs et les quelques manques de la Megadrive ont été comblés par l'apparition de nouvelles puces contenues dans le Mega-CD II.

UNE ARCHITECTURE CONSTRUITE AUTOUR D'UN MICROPROCESSEUR 68000

Le microprocesseur d'une machine, c'est en quelque sorte son cerveau, et c'est là que transitent toutes les informations. Véritable centre nerveux, le microprocesseur du Mega-CD II est un 68000 comme celui de la Megadrive. Il coordonne toutes les opérations de la machine et traite les données du CD-Rom. Stockées dans un premier temps dans la mémoire tampon, ces informations seront par la suite analysées par le 68000 de la Megadrive. Si ce dernier est déjà particulièrement rapide – faut-il encore préciser qu'il est cadencé à 7,5 MHz, ce qui en fait le plus performant du marché des consoles à l'heure actuelle en France–, celui du Mega-CD II l'est encore plus, car cadencé à 12,5 MHz.

Ce n'est qu'une fois que l'on démonte le Mega-CD que l'on se rend compte de l'exactitude que ce genre de technologie nécessite. Sur la plaque de fer, on peut distinguer tout le système de lecteur laser. Une technologie de pointe au service du jeu, c'est vraiment une superbe bonne idée.

DES PROCESSEURS SPÉCIFIQUES POUR DES EFFETS DE QUALITÉ

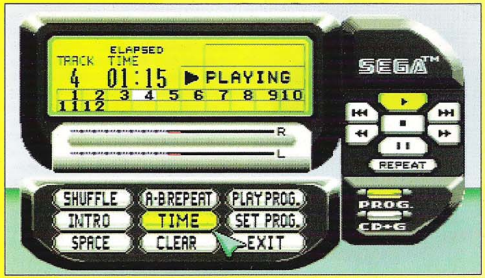
Outre le microprocesseur 68000, le Mega-CD II possède également, en équipement interne, d'autres composants électroniques qui lui permettent d'assurer des effets spéciaux que la Megadrive ne pouvait exécuter que sommairement et encore grâce à des techniques de programmation ingénieuse.

Ainsi, grâce au Mega-CD II et surtout grâce au "Chip Graphic ASIC", il est désormais possible de créer des effets de zoom et de rotation, sur les sprites ou sur les décors de fond, particulièrement enthousiasmants et cela bien sûr dans n'importe quelle direction. Dans un jeu comme Silpheed qui sortira au cours du mois de décembre, on ressent toute l'ampleur de ces caractéristiques. Et croyez-moi, ça arrache un max à donf ! En ce qui concerne le son, on ne peut également que se régaler des efforts de Sega dans le domaine. En effet, le Mega-CD II possède une puce sonore identique à celle de la machine d'arcade 32 bits : Rad Mobile. Autant dire que si vous aimez les explosions, si vous aimez les bruitages ultra réalistes, les bruits de moteurs ou les tirs de rayons laser, vous ne pourrez qu'être transcendés de plaisir devant une telle débauche d'énergie et d'effets débordants dans tous les sens.

LE MULTIMEDIA À DOMICILE

Les années 92-93 se démarquent surtout des années précédentes par l'apparition d'une nouvelle expression dans le vocabulaire des ordinateurs et des jeux vidéo : Multimédia. Késako ? Le multimédia est en fait un concept révolutionnaire qui permet à une seule machine d'avoir accès à de multiples périphériques ainsi qu'à toute une série de fonctions diverses, l'ordinateur devenant une véritable "plaque tournante" de tout un environnement technologique. Par exemple, avec le Mega-CD II, il est non seulement possible de jouer—ça, tout le monde l'aura compris— mais également de lire les CD-audio et d'écouter ainsi tous vos artistes préférés. Par extension, on pourra également, avec le Mega-CD, utiliser les "CD+G", les CD Graphiques qui permettront d'ouvrir le Mega-CD II vers le Karaoké. Les CD-audio que l'on peut utiliser sont d'un format traditionnel, 8 ou 12 cm, et la qualité sonore est équivalente aux véritables lecteurs laser audio que l'on trouve dans le commerce. À côté de cet aspect sonore du Mega-CD II, on pourra également intégrer sur un laser de jeu plus d'une heure d'animation vidéo à 15 images par seconde. Le résultat est saisissant et à bien des égards, on a réellement l'impression de suivre un véritable film. À ce propos, des jeux comme Sewer Shark ou Night Trap en sont les meilleures illustrations possibles. À titre de comparaison, une cartouche ne peut intégrer qu'environ 15 secondes d'images vidéo. La différence est grande entre les deux supports et permet de se donner une idée de l'innovation technologique de Sega dans le domaine.

L'écran de contrôle du Mega-CD vous permettra d'écouter vos CD-Audio avec toutes les fonctionnalités d'un lecteur de CD-Audio évolué.



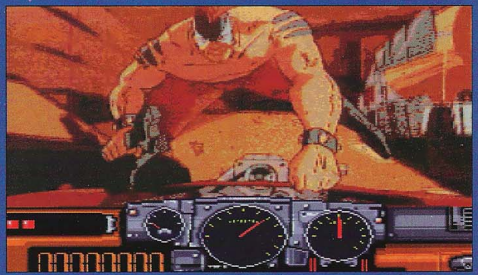
LES PRIX

À l'heure d'aujourd'hui, le Mega-CD II sera vendu avec un CD "Road Avenger" pour 1990 francs. Évidemment, plusieurs configurations sont à l'étude pour permettre à l'utilisateur de profiter des avantages de cette machine en fonction des différents goûts de chacun mais pour l'instant nous n'avons guère d'autres informations sur ce sujet. Nous vous tiendrons donc informés à travers MegaForce de toutes les évolutions.

En démontant la plaque de fer, on s'aperçoit de la perfection des montages des différents processeurs.

road avenger

Road Avenger est le jeu qui sera livré avec le Mega-CD II lors de son achat. Avant de choisir un autre titre, nous allons déjà vous présenter ce jeu d'un type assez nouveau, puisqu'il pourrait s'apparenter à une sorte de dessin animé interactif dans lequel vos réflexes et votre concentration seront mis à rude épreuve.

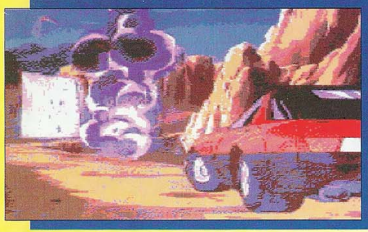


Dans Road Avenger, vous jouez bien évidemment le rôle d'un Super héros déchaîné qui n'a qu'une seule envie : venger sa fiancée, victime d'un accident de la route. Eh oui ! Votre passion étant les bagnoles —et pas n'importe lesquelles puisqu'en général on ne peut vous voir que dans des Ferraris, des Porsches ou des Lamborghinis—, c'est bel et bien au volant de l'un de ces terribles engins (comme dirait l'autre) que l'aventure commence...

UN VRAI DESSIN ANIMÉ

Il est bien clair que les capacités du Mega-CD n'ont strictement plus rien à voir avec celles de la Megadrive. Il est donc complètement absurde d'essayer de comparer Road Avenger avec un autre jeu connu. Disons pour simplifier que le concept de Road Avenger est complètement délirant et que l'esprit qui s'en dégage est purement "B-Desque". C'est simple, tout en jouant, on construit le dessin animé. À l'écran, des instructions vous sont données : à vous de la suivre pour ne pas perdre le fil de ce qui se déroule à l'écran. Attention, toute la difficulté de Road Avenger est là. Il faut suivre l'instruction (allez à gauche, à droite, appuyez sur Turbo,...) au moment où la console vous l'indique. Au départ, on peut s'embrouiller un peu les pinceaux, mais très vite, vous verrez que tout se déroule comme sur des roulettes et on s'habitue en fin de compte rapidement au concept. L'ambiance, tout à fait dans le style des dessins animés japonais, est très soignée. Les graphismes sont classes à souhait et je n'oserai même pas vous parler des bruitages et autres musiques du jeu qui, elles aussi, sont somptueuses.

Sans qu'il constitue bien sûr le top de ce que le Mega-CD II est capable de faire, Sega a parfaitement bien choisi Road Avenger comme jeu fourni avec la machine. Ni trop complexe, ni trop simple, il montre les capacités de la machine sans trop les dévoiler. C'est dans ces moments-là que le mot "élégance" signifie quelque chose...



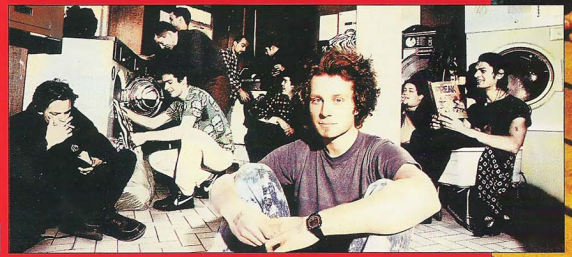
le cadeau de ce numéro: un mini-cd audio

Non content de vous faire cadeau d'un supplément de 48 pages entièrement dédié au Mega-CD, Megaforce s'associe à Sega France pour vous offrir un Mini-CD audio, grande "première" dans la presse dédiée aux jeux vidéo. Si votre exemplaire de Megaforce ne vous a pas été vendu avec le Mini-CD sur la couverture, enfilez votre teeshirt Street Fighter II' et allez le réclamer d'un air déterminé chez votre libraire !...
Le Mini-CD audio que vous avez entre les mains peut s'écouter avec n'importe quel modèle de lecteur de Compact-Disc. Mais vous pourrez également le lire dans votre Mega-CD, comme n'importe quel CD-Audio d'ailleurs.

L'AUTRE DIMENSION LUDIQUE

Si vous n'avez jamais eu l'avantage de jouer avec un jeu Mega-CD, vous ne pouvez pas encore comprendre le plaisir que vous éprouverez en vous amusant avec un son de qualité CD.

Les musiques et extraits de bandes sonores que vous allez entendre sur la première partie du Mini-CD sont directement issus des jeux du Mega-CD. Il semble difficile d'y croire, et pourtant ils vous transporteront dans l'autre dimension ludique : celle où les personnages vous parlent avec une voix humaine, où les séquences de film digitalisées sont accompagnées de véritables orchestrations.



DEUX MEGA-ARTISTES DANS LE VENT

Puisque votre Mega-CD pourra lire n'importe lequel de vos Compact-Disc, ne vous demandez pas pourquoi vous retrouverez sur ce mini-CD les chansons de deux jeunes artistes français. Si, éventuellement, leurs noms ne vous disent rien, c'est parce qu'ils n'ont pas encore accédé à la notoriété publique. En quelque sorte, nous réalisons ici une Preview de leur disque !

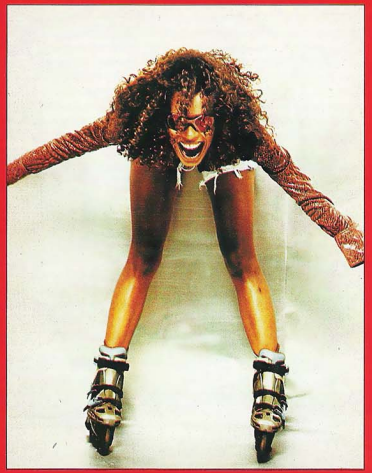
SINCLAIR

Adolescent, Sinclair savait déjà qu'il serait musicien. Remarquez, il évoluait dans un contexte qui ne pouvait pas le laisser insensible à la musique... Fils d'un ingénieur du son, il a côtoyé les plus grandes stars du rock venant enregistrer leur disque dans le studio où son père travaillait. Puis vient la fascination. Celle engendrée par les chanteurs de soul music, en particulier Stevie Wonder. Évoluant, il se met à la guitare en écoutant Jimi Hendrix, avant de succomber aux claviers et à l'écriture avec le funk de Sly Stone. Puis il suivra l'exemple de Prince pour se lancer corps et âme dans la création musicale.
On ne sait pas encore si Sinclair aime les jeux vidéo, en tout cas son nom rappelle un ordinateur sur lequel il a peut-être posé les doigts !

NALINI

Certains aimeront son nom, d'autres trouveront que sa voix a ce timbre un peu cassé qui se bonifiera encore avec l'âge, enfin il y aura ceux qui ne se lasseront pas de la regarder.
Nalini promet. Nalini est comme elle est.
Ce qui peut s'expliquer ici, pour préciser qu'elle n'a pas été fabriquée. À son sujet, on évitera les termes produits et image.
Sa musique pousse sans marketing ni cible. C'est comme ça le feeling ! Nalini, la "Lady Soul", chante pour appeler les gens à se réveiller et bouger avec elle.

Parisienne d'adoption et américaine de naissance, son jazz lui vient de son père musicien qui est batteur. Résolument moderne, juchée sans complexe sur sa paire de roller-blade, Nalini fonce dans son époque.
Elle aime le jazz, la soul, le funk et son attitude comme le rap ose utiliser les techniques de sampling pour dynamiser toutes les musiques qu'elle aime. Parce que NALINI, c'est aussi l'avenir...

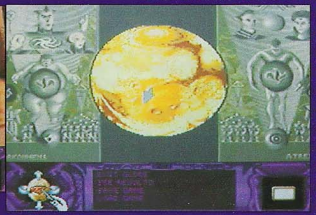


news

Prévus dans le courant de l'année ou juste un peu après, les quelques titres que vous allez découvrir ici vous permettront certainement d'avoir une vision plus globale de l'univers, du nouvel environnement que ce support est capable de vous offrir. Loin d'être exhaustive, cette présentation de jeux n'est destinée qu'à vous faire rêver. Le rêve étant essentiel pour l'équilibre psychique de l'individu, c'est avec plaisir que je vous invite à basculer vers le futur du Mega-CD.

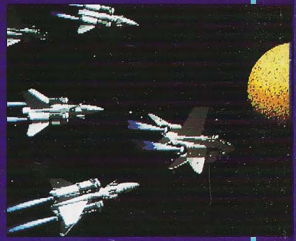
les prochaines sorties

dune
VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT



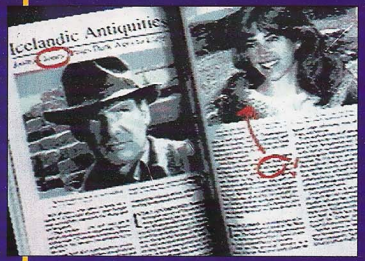
En donnant vie au roman de Frank Herbert, Virgin réalise là un jeu de stratégie gigantesque qui vous entraînera aux confins de la galaxie, sur une planète où celui qui contrôlera l'Épice contrôlera l'univers...
Dans la peau de Paul, fils de Duke Leto Atreides, le but du jeu est de prendre possession de la planète au détriment des Harkonnens qui, depuis toujours, sont les ennemis jurés des Atreides. Pour parvenir à vos fins, il n'existe en réalité que peu, très peu de solutions : il faut aider les habitants d'origine de la planète à éliminer les Harkonnens. Pour ce faire, il faudra construire une armée suffisamment puissante pour venir à bout de cette foutue bande d'Harkonnens, mais avant cela, il faudra également prouver que Paul est bel et bien le leader de la prophétie. Bref, les embrouilles commencent fort, et commencent même très fort... À mi chemin entre le jeu d'action et le jeu de réflexion, Dune est un logiciel qui devrait tirer le maximum des capacités de la machine. Animé de temps à autre par des extraits du film de David Lynch en "full motion vidéo" (images vidéo plein écran), ce produit réalisé en France sera distribué dans notre cher pays en octobre ou en novembre prochain. De plus, il sera entièrement traduit en français, ce qui ne sera pas pour déplaire.

stellar fire
LUCASART



Dans une galaxie lointaine (enfin, vous ne le savez pas encore mais vous le saurez bientôt), un peuple aura besoin de vos talents de pilote et de guerrier pour venir à bout de la domination d'un Empereur du Mal. À bord de votre vaisseau spatial donc, vous devrez détruire les méchants (normal) et sauver les bons (normal, aussi). Avec des scènes en trois dimensions plus que fabuleuses, Stellar Fire n'est également pas encore officiellement annoncé. Gageons que cette situation se décante rapidement, car Stellar Fire est un excellent jeu qui allie action et stratégie.

indiana jones and the fate of atlantis
JVC



Réputé dans le monde entier pour la qualité de ses produits, LucasArt s'intéresse de près aux capacités du Mega-CD. Du coup, vers le début de l'année prochaine, nous devrions nous régaler en participant à des aventures inédites de l'archéologue le plus connu de la planète, j'ai nommé le beau, le grand, le fort Indiana Jones. Une fois de plus, au cours du périple qui l'attend, Indy devra lutter contre les nazis qui, comme toujours, s'en prendront à une œuvre d'art antique pour essayer de dominer le monde.
Ce jeu d'aventure entièrement graphique se déroule en trois dimensions. Dans la peau du Dr Jones, vous passerez le plus clair de votre temps à vous bastonner et à réfléchir aux moyens que la machine mettra à votre disposition pour vous échapper des griffes des nazis. Graphiquement tout à fait remarquable, l'arrivée d'Indiana Jones And The Fate Of Atlantis est annoncée par Sega France pour le début de l'année 1994.

bram stocker's dracula
PSYGNOSIS

Inspiré par le dernier film de Francis Ford Coppola qui nous contait la vie de ce fameux vampire, vous incarnez dans Dracula un valeureux et téméraire jeune homme, chasseur de vampires de son état. Autant dire de suite qu'en arpentant les paysages inquiétants de la Transylvanie, il est plutôt bien tombé, mais très vite, il apprendra

qu'il ne faut jamais chatouiller un vampire qui sommeille. Une fois la faute commise, rien ne va plus, et tous les éléments se déchaînent contre lui. Enfermé dans les douves du donjon du Comte, il devra se battre contre des chauves-souris et des monstres répugnants. Réalisé entièrement avec des graphismes digitalisés, et truffé d'effets spéciaux, Dracula s'annonce sous les meilleurs auspices. Graphiquement superbe donc, il faudra compter avec la sortie de Dracula dans le courant de l'année.

FINAL FIGHT

Haggar est un maire honnête qui travaille dur pour satisfaire les habitants de sa métropole. C'est un homme d'une grande sérénité, malgré son passé mouvementé de catcheur professionnel. Il sort cependant de ses gonds le jour où il reçoit un coup de téléphone dont il risque de se souvenir tout le reste de sa vie... Au bout du fil se trouve une vermine de la pire espèce, le leader d'un gang de malfrats terrorisant la ville. Cette bande de violents écervelés vient de kidnapper la fille d'Haggar afin d'obtenir quelques faveurs de la mairie. La haine d'un père se substitue alors au calme et à la raison d'une importante figure politique : il appelle immédiatement Cody, le fiancé de sa fille Jessica, et son meilleur ami Guy, expert en arts martiaux. Ensemble, ils décident de partir à la recherche de Jessica...

Cody et Guy en colère. Ça va barder !

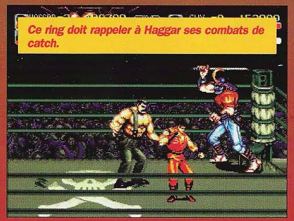
Le mode "Time Attack", exclusif à la version Mega-CD.

COMMENTAIRE

Final Fight de Capcom fit fureur lors de sa sortie dans les salles d'arcade. Avec Street Fighter 2 (également de Capcom, comme vous le savez tous), c'est l'un des jeux qui a le plus marqué le parcours des fans de salles dans lesquelles le doux bruit des pièces se mêle à celui des "Insert Coin" digitalisés. Devant un tel succès, adapter Final Fight sur console Megadrive ne constituait pas en soi un énorme risque. Lorsqu'on a appris que le jeu sortirait sur Mega-CD, un léger frisson a cependant parcouru nos échines : le jeu exploiterait-il les capacités du support ? Serait-il fidèle à la version arcade ? Maintenant que le jeu est sous nos yeux, nous sommes rassurés et même ravis. En effet, les six niveaux originaux sont intégralement inclus dans le CD. Selon le personnage que vous avez choisi, Haggar, Cody et Guy doivent taper et déchirer tout ce qui bouge en votre compagnie. Au fur et à mesure que les écrans défilent, le joueur n'en croit pas ses yeux : on se croirait réellement devant le jeu de café ! Tous les sprites du jeu et la totalité des décors ressemblent comme deux gouttes d'eau à leurs grands frères d'arcade ! Bien entendu, vous pouvez vous faire épauler d'un copain dans votre folle entreprise de dératisation de la ville... Non contents d'avoir réalisé une merveilleuse adaptation, Capcom a en outre inclus dans le jeu une nouvelle épreuve appelée "Time Attack". Vous y devrez mettre au tapis un maximum d'adversaires en un minimum de temps, ce qui constitue un excellent entraînement qui vous familiarisera avec vos coups et les tactiques à adopter face à chaque adversaire. Les fans de baston peuvent donc acquérir ce jeu les yeux fermés, tout en se préparant aux flots de béatitude jubilatoire qui se déverseront sur eux lors de parties endiablées de Final Fight CD !

Le redoutable Pile Driver de Haggar.

Dans le métro, c'est chacun pour sa peau.



Ce ring doit rappeler à Haggar ses combats de catch.

Choisissez votre joueur. Haggar est lent mais puissant, Guy est rapide mais moins fort que Cody, qui lui-même est moins rapide que Guy.

Ne frappez pas aux portes, cela ne sert à rien.

final fight

SON

Des thèmes musicaux qui déménagent à souhait. On peut cependant regretter que les bruitages ne soient pas digitalisés.

GRAPHISME

Les sprites et les décors de l'arcade sur Mega-CD.

ANIMATION

Tous les mouvements et la fluidité de l'arcade.

MANIABILITE

Tout va bien.

EDITEUR : CAPCOM
GENRE : BEAT-THEM-UP
DIFFICULTE : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 4
NOMBRE DE NIVEAUX : 6
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2
PASSWORDS : NON
CONTINUS : 4

- Les graphismes de l'arcade.
- Les six niveaux de l'arcade.
- Le mode "Time Attack".
- Le mode deux joueurs.
- Les quatre niveaux de difficulté.

93%

MEGA-CD

zapping

Matons le clip réalisé en gros plan...

"MAKE MY VIDEO"

INXS

Pour les personnes désireuses de se lancer dans la création de clips vidéo, INXS semble tout indiqué. INXS est en effet le premier soft grâce auquel vous pouvez créer votre propre clip vidéo à partir de chansons et de bandes-films préenregistrées sur le Mega-CD. Voyons donc ce qu'il nous réserve...

AU MONTAGE, VITE !...

Dès le début du jeu, vous êtes propulsé dans un tripot américain où vous voyez un billard et deux beautés en train d'y jouer. S'approchent alors deux mâles en quête de nouveaux amis (sûrement), qui engagent une conversation soutenue avec les deux joueuses. Bien vite, ce petit groupe parle d'INXS et vous pouvez alors choisir une chanson de ce groupe —parmi trois de ses meilleurs tubes— et vous vous introduisez dans le mode "Make My Video" (je crée mon clip, en anglais). Le clip commence. En bas de l'écran, vous pouvez voir trois banques d'images différentes qui défilent, dans lesquelles vous pouvez piocher à tout moment, et les transformer comme vous l'entendez. Pour cela, vous avez à votre disposition 17 effets. Parmi eux, en vrac, notez l'effet stroboscopique (comme en boîte de nuit), le ralenti, le miroir, le changement de couleurs (en bleu, rouge, vert et gris) ou encore l'inversion d'images. Inutile de vous dire qu'avec ces fonctions, vous pouvez vous monter de superbes clips. Enfin la dernière phase —et la plus sympa selon moi— sera de voir le clip fini et vous remarquerez au passage que, quoi que vous fassiez, le résultat sera satisfaisant ! De quoi se prendre vraiment pour un monteur pro. Cependant attention, car votre clip sera jugé par les joueuses après sa lecture. Sinon question musique, ben c'est du CD et du bon (le son), et donc tous les éléments sont réunis pour un bon soft.

DISPONIBILITÉ : SEPTEMBRE 1993

Voici les 17 effets spéciaux que vous pourrez utiliser.

Deux amateurs de billard américain et fans d'INXS au féminin.

CRÉATEUR DE CLIPS VIDÉO

ÉDITEUR : DIGITAL PICTURES
DIFFICULTÉ (D'UTILISATION) : FACILE
NOMBRE DE CHANSONS : 3
PASSWORDS : NON
CONTINUES : AUCUN

85% **MEGA-CD**

zapping

JAGUAR XJ-220

La XJ-220 du constructeur britannique Jaguar est l'une des voitures de série les plus rapides du monde, et cette belle sportive s'autorise des pointes de vitesse à plus de 300 Km/h. Seul inconvénient pour nous, joueurs sur consoles, son prix est environ 10.000 fois celui d'une cartouche Megadrive !... Limitant sa conduite aux seuls gens pouvant s'offrir une voiture de 3 millions de francs, les créateurs de Core Design et de JVC ont pensé mettre la XJ-220 à la portée de tous sur Mega-CD.

Le jeu à 2 avec un écran partagé en deux.

Des décors riches et variés.

FUN ASSURÉ !

Jaguar XJ-220 se place dans la lignée des jeux comme le fameux Lotus Turbo Esprit Challenge déjà connu sur Megadrive. Il propose deux types de compétition. La première est un championnat classique dans lequel il faudra démontrer ses talents de pilote pour remporte le titre au terme de 16 épreuves. La seconde est une sorte de championnat mondial des rallyes où vous devrez gérer vos gains et les dépenses de vos déplacements à l'étranger. Dans les deux cas, l'option "deux joueurs" vous permettra d'affronter un ami dans le cadre de ces épreuves. Génial.

JOUER SON GRAND PRIX

La cerise sur le gâteau, c'est la possibilité d'éditer 16 circuits selon votre bon vouloir et de les sauvegarder. Vous pourrez dessiner des tracés aussi évolués que ceux proposés par le jeu et les agrémenter de décors de votre choix. Essayez de construire un circuit entièrement couvert ou plantez des panneaux de virages dangereux dans les lignes droites (hé, hé).

À SUIVRE...

XJ-220 fait assurément partie des meilleurs jeux de course de voitures sur console. Ses nombreux challenges, la richesse de ses options et la possibilité de construire ses circuits, lui octroient une longue durée de vie.

Le World Tour propose un championnat sur 16 circuits à travers le monde.

SIMULATION

ÉDITEUR : JVC
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 2
NOMBRE DE NIVEAUX : 32
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2
SAUVEGARDES : OUI
CONTINUES : NON

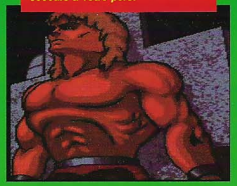
82% **MEGA-CD**

Le meilleur biogénéticien de la planète, le docteur Morrow, vient d'être kidnappé par CHIMERA, la redoutable organisation terroriste. Et Karl Draxx, le leader de ces gangsters internationaux, ne compte pas demander de rançon. Ses projets sont effrayants. Il a décidé de conquérir le monde en utilisant des mutants-guerriers génétiquement conçus par le docteur Morrow. Apprenant la terrible nouvelle, Saul Morrow décide de se rendre dans les ruines du laboratoire de son père. Il découvre le terrible événement et les noirs desseins de Draxx sur un enregistrement vidéo du laboratoire. Décidé à faire tout ce qui est possible pour tirer son père des griffes de CHIMERA, Saul s'apprête à risquer sa vie en expérimentant sur lui-même la toute dernière découverte du docteur Morrow : le projet Wolfchild va faire de lui un terrible guerrier, mi-homme, mi-bête qui lui donnera la puissance nécessaire pour affronter les terroristes.

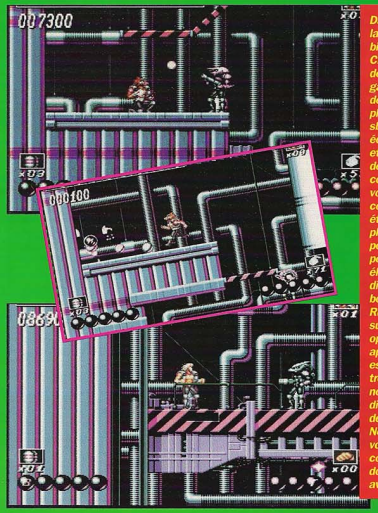
Le projet Wolfchild, créé par votre père, était secrétement conservé dans son laboratoire pour qu'il ne tombe entre des mains malfaisantes.

Le gros méchant que vous rencontrerez à la fin du niveau de la jungle ne sera pas votre adversaire le plus coriace. Il se téléporte sur les différentes plates-formes autour de vous, selon un ordre bien précis. Il suffit alors de le devancer pour ajuster quelques coups.

Vous acceptez de subir une terrible transmutation qui va faire de vous un homme-loup pour aller porter secours à votre père.



C'est sous cette île que se cache le repaire de CHIMERA. Vous l'accosterez sans mal avec votre bateau volant. Mais avant de trouver l'entrée du Q.G. du terrible Draxx, il vous faudra traverser une jungle hostile.



Dans le laboratoire de biogénétique de CHIMERA, vous devrez affronter la garde prétorienne de Draxx. La plupart de ses sbires sont équipés de guns et il sera difficile de les défaire au corps à corps. Il vous faudra conserver votre état de loup le plus longtemps possible pour pouvoir les éliminer à distance avec vos boules de feu. Ruez-vous donc sur toutes les options que vous apercevrez et essayez de trouver les nombreux bonus dissimulés derrière les murs. Ne speedez pas, vous ne jouez pas contre le temps, donc avancez avec prudence.

WOLFCHILD

COMMENTAIRE

Pas spécialement extraordinaire, mais pas vraiment mauvais non plus, Wolfchild se situe dans la moyenne de qualité que nous propose les tout premiers jeux sur Mega-CD. Il faut bien dire également que les jeux de plates-formes en CD-Rom ne sont pas encore légion ! Les graphismes, agréables, ne sont pas soutenus par les animations qu'est capable de générer le Mega-CD. Pour ce qui est de l'animation du héros du jeu, on a déjà vu beaucoup mieux. Cependant, un effort a été fourni pour la transformation en loup-garou, qui est assez efficace. Côté scrolling, les déplacements verticaux de l'écran sont assez saccadés. Mais une fois encore, la partie sonore du jeu ne souffre d'aucun reproche. Les compositions musicales sont variées et soutiennent le rythme de l'action. Pour ce qui est de sa longévité, on reprochera à Wolfchild la relative facilité avec laquelle certains d'entre vous parviendront à la fin du jeu. De fait, la difficulté est parfois mal dosée, certains niveaux nécessitant de conserver votre forme bestiale de bout en bout.

wolfchild

SON

Les musiques soutiennent très bien l'action.

GRAPHISME

On est loin de ce que l'on est en droit d'attendre du support CD.

ANIMATION

Celle du personnage est impeccable, contrairement aux scrolling verticaux.

MANIABILITE

On évolue avec aisance.

EDITEUR : JVC
GENRE : PLATES-FORMES
DIFFICULTE : FACILE
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3
NOMBRE DE NIVEAUX : 9
NOMBRE DE JOUEURS : 1
PASSWORDS : NON
CONTINUS : 3

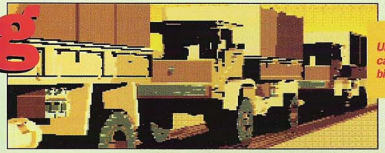
- + Une bonne maniabilité.
- + De bonnes musiques.
- + Les niveaux d'armes.
- − Petite durée de vie.
- − Peu de séquences animées.

76%

MEGA-CD

THUNDERHAWK

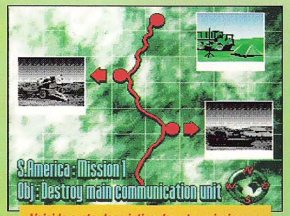
Après LHX Chopper Attack en cartouche et Cobra Command en CD (nous vous reparlerons de ce dernier dans un prochain numéro), voici un nouveau jeu de simulation d'hélicoptère, dont nous avons déjà un peu parlé (voir notre précédent numéro). A bord de votre engin, un Thunderhawk AH-73M, vous êtes envoyé sur divers fronts pour dix missions. Celles-ci vous emmèneront dans le désert, dans la brousse, dans de lointaines contrées enneigées mais aussi au-dessus de la mer. Pour vous défendre, vous disposez d'une mitraillette située sous le cockpit de votre appareil et également de missiles ravageurs. Votre but n'est pas seulement de survivre à vos missions, mais aussi et avant tout d'atteindre vos objectifs afin d'être récompensé par vos supérieurs et pouvoir passer à la mission suivante. Bonne chance, et que le tonnerre gronde en votre faveur !



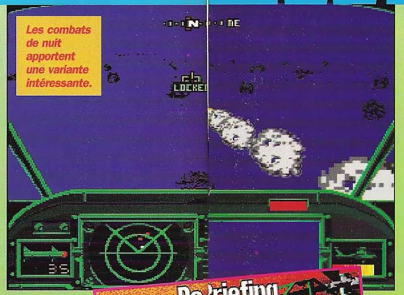
Un convoi de camions qui va bien mal finir...

Un gros plan sur la tête du pilote que vous incarnez.

Choisissez votre mission.



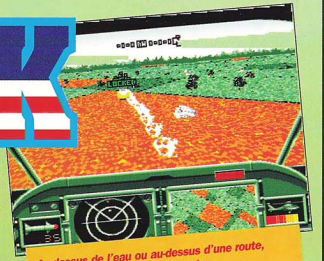
Voici la carte descriptive de votre mission.



Les combats de nuit apportent une variante intéressante.

Vous venez de repérer un navire...

Après chaque mission, vos supérieurs feront le compte-rendu de vos agissements.



Au-dessus de l'eau ou au-dessus d'une route, votre vigilance doit rester intacte.

Une petite vue aérienne de l'activité agricole du coin.

COMMENTAIRE

Les simulations de vol ont toujours été considérées comme un type de jeu destiné aux micros exclusivement. Depuis un certain temps cependant, quelques éditeurs s'aventurent, avec plus ou moins de succès, dans le développement de simulations sur consoles. L'équipe de Core Design a ici frappé très fort. Avec Thunderhawk, ils ont créé un jeu dont le Mega-CD peut s'enorgueillir, et qui va faire bien des jaloux. La séquence d'introduction constitue à elle seule tout un spectacle : vous y verrez les caractéristiques détaillées de votre appareil dans un décor programmé en mode fractal (c'est-à-dire que la console ne représentera jamais deux fois le même décor, sur une base d'éléments fixes). Le reste du jeu est à la hauteur de cette fantastique ouverture : tous les sprites et tous les éléments du décor sont zoomés ou mis en rotation en fonction de la trajectoire de votre hélico. L'univers ainsi créé donne une agréable et unique sensation de liberté : les décors n'ont aucune influence sur vous, c'est au contraire eux qui évoluent avec vous dans leur représentation à l'écran. Sur un point moins technique enfin, vous aurez l'heureuse possibilité de sauvegarder vos parties, ce qui n'est pas un luxe quand on sait que chacune des dix missions comprend cinq à dix objectifs internes. A mi-chemin entre Desert Strike et LHX Chopper Attack, mais à des lieues au-dessus en ce qui concerne la réalisation, Thunderhawk est un jeu brillant, tant par sa réalisation que par l'intérêt qu'il offre.

thunderhawk

SON

La qualité CD est au rendez-vous !

GRAPHISME

Un peu décevants, mais ils n'ont pas la vedette dans ce type de jeu.

ANIMATION

Excellente à tous points de vue !

MANIABILITE

Très bonne ! L'hélico répond parfaitement aux commandes.

EDITEUR : CORE DESIGN
GENRE : SIMULATION
DIFFICULTE : MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE : 1
NOMBRE DE NIVEAUX : 10
NOMBRE DE JOUEURS : 1
PASSWORDS : NON
CONTINUS : OUI

- \+ Rotations et zooms à gogo !
- \+ Dix longues missions.
- \+ La maniabilité de l'hélicoptère.
- \+ Possibilité de sauvegarder les parties.
- \- Les graphismes en eux-mêmes ne sont pas fantastiques.

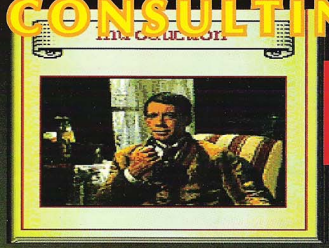
92%

MEGA-CD

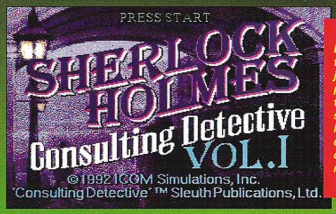
Sherlock Holmes
CONSULTING DETECTIVE

Londres, Baker Street, fin du dix-neuvième siècle.... La pièce est enfumée par un fumeur de pipe. Cet homme, c'est Sherlock Holmes, le célèbre détective. Assisté du docteur Watson, il se prépare à se lancer dans une nouvelle enquête délicate. Quatre scientifiques ont été assassinés et la rumeur publique, entretenue par le Times, se plait à répandre des histoires de momie vengeresse. En effet, on a retrouvé à côté de chacun des quatre corps des bandelettes qui sembleraient appartenir à un corps momifié. C'est ainsi que commence la première des trois histoires proposées dans ce jeu interactif. Votre rôle est de guider Holmes et Watson dans leurs recherches, en inspectant lieux, documents, paroles rapportées ou entendues, et croyez-moi, tout cela est bien loin d'être élémentaire...

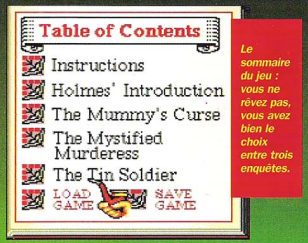
Voici l'identité des personnes dont les spécialités respectives vous aideront considérablement tout au long de vos recherches.



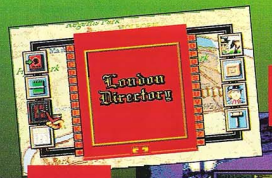
Avant de vous lancer dans une enquête, Holmes vous conseille sur la marche à suivre...



L'écran-titre du jeu vous plonge tout de suite dans le Londres de la fin du dix-neuvième.



Le sommaire du jeu : vous ne rêvez pas, vous avez bien le choix entre trois enquêtes.



Le London Directory, un précieux accessoire qui répertorie magasins, noms et lieux.

La femme d'Andrew Weatherby, l'une des victimes de la momie, a l'air très embarrassée par vos questions.

La carte de Londres est l'écran principal du jeu. C'est d'ici que vous déciderez d'entreprendre la moindre action ou recherche.

COMMENTAIRE

Lorsque l'on commence une partie de Sherlock Holmes Consulting Detective, tout laisse présager un jeu fantastique. En effet, ce jeu bien connu des possesseurs de PC dispose de nombreux atouts. Tout d'abord, on s'aperçoit que le jeu offre trois enquêtes différentes, ce qui assure de longues heures d'investigation. Ensuite, on assiste à de véritables scènes cinématographiques, dignes des meilleurs films, mettant en scène le détective légendaire et son inséparable ami le docteur Watson. Cependant, une fois l'enquête bien amorcée, on constate vite la répétitivité du jeu. Pour élucider les énigmes, il suffit en fait d'interroger le maximum de personnes. Les protagonistes de l'histoire vous donnent alors d'autres noms sur lesquels vous devez vous empresser de vous renseigner. Une fois ces nouvelles têtes localisées, vous devez les interroger à leur tour et ainsi de suite. L'enquête n'est en outre pas très difficile. Sa longue durée ne provient en effet pas de sa complexité, mais du temps mis à interroger toutes les personnes impliquées dans l'affaire et à réunir les informations nécessaires. On aurait préféré une intrigue plus floue, avec des rebondissements et des énigmes qui seraient restées mystérieuses plus longtemps. Les initiés aux jeux d'aventure sur console et micros risquent de rester sur leur faim à la vue de ce jeu. Quant aux autres, ceux qui débutent dans ce genre de jeu, ils seront ravis de mener une enquête d'eux-mêmes en aiguillant Holmes et Watson dans leurs recherches.
Attention cependant : le jeu se présentant sous forme de film interactif, pratiquement aucune information n'est donnée par écrit. De ce fait, les joueurs ne maîtrisant pas quasiment parfaitement l'anglais peuvent d'emblée aller jeter un coup d'œil ailleurs, du côté de Dune par exemple.

sherlock holmes
consulting detective

SON

On regrettera l'absence de musiques pendant le jeu. À part ça, bien évidemment, les dialogues enregistrés sont parfaitement reproduits.

GRAPHISME

De vraies scènes filmées avec de vrais acteurs. Rien à redire.

ANIMATION

Même chose que pour les graphismes. L'animation est bien celle d'un film.

MANIABILITE

La consultation des données est laborieuse, même si cela s'explique par la masse hallucinante d'informations disponibles.

EDITEUR : SEGA
GENRE : INVESTIGATION INTERACTIVE
DIFFICULTE : MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE : 1
NOMBRE D'ENQUETES : 3
NOMBRE DE JOUEURS : 1
SAUVEGARDES : OUI

- + Trois enquêtes différentes.
- + Ambiance visuelle tout à fait fidèle à l'esprit des romans originaux.
- + Des tonnes d'informations disponibles.
- − La sempiternelle linéarité de l'action.
- − L'anglais.

75%

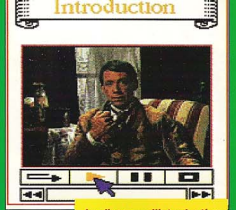
MEGA-CD

Sherlock Holmes 2

CONSULTING DETECTIVE

Voici le deuxième volet des aventures interactives du détective de Baker Street. Peter Farley et Warren Green, les deux acteurs ayant respectivement incarné Holmes et Watson dans le jeu précédent, ont accepté de tourner de nouvelles scènes pour les besoins de cette suite. Vous retrouvez donc les deux hommes, qui auront une fois de plus à résoudre trois énigmes distinctes. Dans la première, vous êtes confronté à un double meurtre : un lion et un humain ont été tués, et, ironie du sort, ce dernier s'appelait Stephen Lyons. Ces deux victimes ont certainement plus qu'une simple homonymie en commun. À vous de trouver le lien qui les unit... La deuxième énigme concerne l'assassinat d'un puissant homme d'affaires, coureur de jupons. Les mobiles sont ici nombreux : machiavéliques projets d'une femme trompée (vengeance et héritage combinés), jalousie d'une amante ou d'un adversaire politique. Le dernier cas que Holmes doit résoudre est tout aussi classique : deux tableaux de collection ont été subtilisés. Il ne vous reste plus qu'à vous lancer sur les traces de cet amateur d'art aux manières peu recommandables.

Voici les trois nouvelles enquêtes qui vous sont proposées.



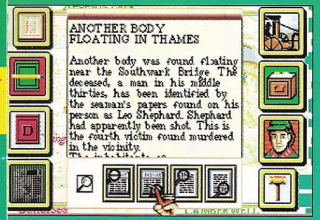
Le discours d'introduction de Holmes est rigoureusement le même que celui du premier volume des aventures du détective.

L'introduction à la première enquête se résume à cette unique image.

Hall explique les faits aux deux enquêteurs britanniques.

L'écran des icônes a légèrement été retouché.

N'oubliez pas de consulter le Times. L'un des articles sert d'ailleurs de point de départ à l'enquête.



Derrick Quinn est hautement suspecté mais il n'est pas chez lui.

Mme Carpenter vous aidera à mieux cerner la personnalité de Stephen Lyons, l'homme retrouvé mort.

Même à la fin du dix-neuvième siècle, les "grunges" existaient déjà !...

C'est l'une des nombreuses scènes de conversation entre Holmes et Watson, lors desquelles informations et points de vue sont partagés.

COMMENTAIRE

Après avoir décortiqué Sherlock Holmes Consulting Detective Volume 1, j'étais impatient de voir ce que Sega et Icom Software nous avaient préparé dans Sherlock 2. Résultat des courses : ce jeu est un remake pur et dur de son prédécesseur. Histoire de manifester un minimum d'évolution par rapport au volume 1, les icônes de commandes, ainsi que la carte de Londres sur laquelle ils se trouvent, ont été partiellement redessinés. À part ça, leur utilisation est identique et aucune nouvelle commande n'a été introduite. Les programmeurs ont même été jusqu'à inclure dans cette suite des scènes et des dialogues issus du premier CD-Rom. La principale et peut-être unique véritable nouveauté est l'incrustation d'un bandeau de commandes de type "magnétoscope" sous les images des différentes scènes du jeu. Ainsi, si vous avez raté un indice dans une scène, vous pouvez consulter celle-ci sans avoir à attendre qu'elle s'achève, en vous déplaçant librement le long de ces mini-films grâce aux touches "retour" et "avance rapide". Cette option contribue à l'accélération des manœuvres mais aussi à laisser une chance légèrement plus importante aux non-bilingues en ce qui concerne leur compréhension des dialogues. Hé oui, comme vous venez de le comprendre, le jeu est une fois de plus intégralement en Anglais...

En conclusion, Sherlock Holmes 2 devrait en fait s'appeler Sherlock Holmes Data Disc, puisque ce CD ne fait qu'ajouter trois enquêtes à vos péripéties de détective. Les fidèles de l'original y trouveront parfaitement leur compte alors que ceux qui attendaient plus seront déçus.

sherlock holmes 2
consulting detective

SON

Toujours pas de musique pendant le jeu.

GRAPHISME

Les scènes filmées sont toujours aussi agréables à regarder.

ANIMATION

C'est un film, et pas un dessin animé japonais.

MANIABILITE

Le "magnétoscope" apporte un plus, mais le système de commandes par icônes est lassant car trop répétitif.

EDITEUR : SEGA
GENRE : INVESTIGATION INTERACTIVE
DIFFICULTE : MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE : 1
NOMBRE D'ENQUETES : 3
NOMBRE DE JOUEURS : 1
SAUVEGARDES : OUI

- + Trois enquêtes supplémentaires.
- + La même ambiance respectant l'univers de Sir Conan Doyle.
- + La commande "magnétoscope".
- − Manque absolu de nouveauté.
- − Un jeu entièrement en Anglais.

75%

MEGA-CD

ROBO ALESTE

Aleste, robot samouraï.

En 1556, date à laquelle moins de dix seigneurs restaient inébranlés face à l'infernal rythme des annexions ravageant le Japon, un navire venu d'occident vint s'échouer sur l'archipel asiatique. Les guerriers de l'ouest initièrent alors les Japonais à de nouvelles techniques de combat. Ils leur présentèrent un robot de huit mètres de haut, capable d'anéantir une horde de trois cents cavaliers à lui tout seul. Les rangs militaires venaient ainsi d'être gonflés d'un nouveau combattant : Aleste.

UN SHOOT-THEM-UP SOMME TOUTE CLASSIQUE

À part l'histoire qui est des plus "anachroniquement délirantes", le jeu n'apporte rien d'original à l'un des genres les plus courants sur consoles. Vous pouvez certes collectionner une myriade de power-ups et affronter des boss en série, mais vous ne serez pas particulièrement surpris par ce jeu, à part peut-être par son intense difficulté et par la longueur de chacun des huit niveaux.

UNE RÉUSSITE TECHNIQUE

Techniquement parlant, on ne peut reprocher grand-chose à ce jeu. Les graphismes sont attrayants et on peut même apercevoir quelques zooms de sprites ennemis. Les musiques sont excellentes et variées. L'animation n'a pas pu s'empêcher de s'encombrer d'infimes ralentissements ça et là, mais cela ne gêne nullement le déroulement de la partie. En bref, Robo Aleste est un jeu plaisant et parfaitement réalisé, mais à qui il manque une dose d'originalité. Les accros du genre apprécieront cependant sans modération, j'en suis sûr.

On se croirait presque à Chamonix, de nuit.

Les boss se permettent d'être insolents. Vengez-vous donc !

Euh, reste-t-il des Robo Parapluies ?

Un boss de fin de niveau sans doute employé à la SNCF.

SHOOT-EM-UP

ÉDITEUR : TENGEN
DIFFICULTÉ : DIFFICILE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 4
NOMBRE DE NIVEAUX : 8
NOMBRE DE JOUEURS : 1
PASSWORDS : NON
CONTINUES : 3.

78% **MEGA-CD**

zapping

Sega nous avait déjà gratifiés sur Megadrive d'une adaptation en cartouche de sa célèbre borne d'arcade, After Burner. Nous avions également eu droit à un G-Loc peu convaincant. Difficile, en effet, de réaliser un jeu d'après une machine dont l'intérêt principal est de proposer une cabine de pilotage montée sur vérins hydrauliques (le fameux G-Loc R 360). Si la borne retranscrivait au mieux les effets d'un looping à Mach 2, ce n'était pas vraiment le cas avec la console 16 bits...

Il y a du grabuge dans l'air. Votre cockpit vient d'essuyer une rafale !

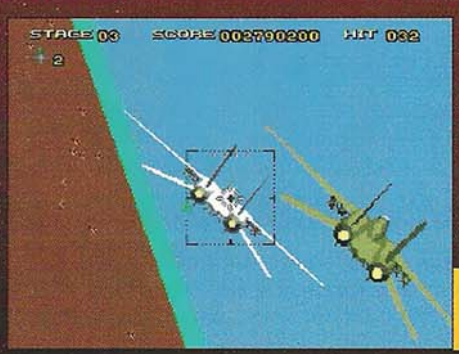
AFTER BURNER 3

L'ennemi est "locké", appuyez sur la gâchette des missiles Sidewinder.

DEVENEZ UN TOP GUN !

Fort de son nouveau support pouvant offrir des titres plus véloces en animations —grâce notamment aux fameuses rotations et déformations autorisées par la technique du Mega-CD— Sega nous offre une nouvelle mouture de son After Burner. Je vous passe le scénario du jeu, il s'agit ici de piloter au mieux le fameux F-14 Tomcat américain au milieu des lignes ennemies. Le jeu alterne du combat en l'air parmi des essaims d'avions ennemis, et des missions destructrices avec du vol au ras des lignes adverses. On notera toutefois deux nouveaux modes de jeu : le "Time Competition" et le "Hit Competition". Le premier challenge consiste à détruire 30 cibles en 90 secondes, alors que le deuxième vous laisse 90 secondes pour abattre le maximum d'avions ennemis.

Vol en rase-mottes. Détruisez les installations ennemies.



Pris en chasse ! Utilisez la post-combustion pour vous échapper.

OUI, MAIS...

On appréciera donc cet After Burner 3 pour la rapidité de ses animations et ses bandes sonores conformes à la machine d'arcade. On regrettera par contre l'aspect dépouillé des graphismes, avec un sol qui est toujours désespérément plat... Sachez enfin que ce jeu peut fonctionner avec la manette 6 boutons que Sega distribuera courant septembre.

SON | GRAPHISME | ANIMATION | MANIABILITE

ARCADE

ÉDITEUR : SEGA
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3
NOMBRE DE NIVEAUX : 20
NOMBRE DE JOUEURS : 1
SAUVEGARDES : NON
CONTINUES : 3

72% **MEGA-CD**

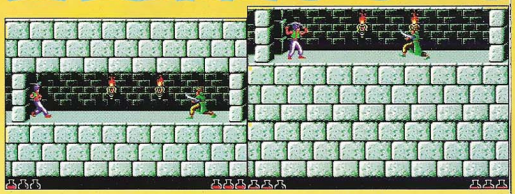
Prince of Persia

Tout le monde est triste. Tout le monde sauf vous ! Comment être malheureux alors que vous êtes amoureux de la très jolie fille du noble Sultan. Mais voilà, le Sultan est parti guerroyer à l'étranger et son grand vizir, le terrible Jaffar, a pris le pouvoir. Ce dernier fait régner la terreur sur le pays en l'absence de son souverain. Non content d'usurper le pouvoir, celui-ci se verrait bien au bras de la

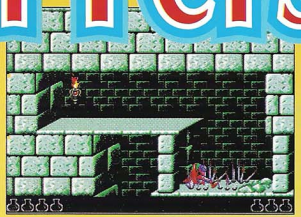
ravissante princesse. Mais vous semblez être un obstacle de taille pour l'exécution de ses noirs desseins. Un jour, alors que vous comptiez fleurette à votre douce et tendre, Jaffar vous fait enlever et jeter dans les cachots du Sultan. Il enferme la princesse dans l'une des plus hautes tours de la demeure royale et lui donne une heure pour accepter le mariage ou... mourir. Gasp ! Le scénario d'un des jeux les plus célèbres de tous les temps est jeté, il vous reste une heure pour aller délivrer votre bien-aimée ou périr dans les donjons du Sultan.

Vous ne pourrez sortir du premier niveau de jeu sans avoir récupéré un sabre sur le squelette d'une victime du terrible Jaffar. Son maniement est très simple. Bouton A, vous frappez d'estoc, bouton B, vous parez.

Attention, de terribles pics acérés jaillissent du sol en certains endroits. Dans un premier temps, vous les passerez en marchant avec précautions entre eux (direction + bouton A). Mais il faudra aussi apprendre à les franchir d'un seul bond, c'est une question de timing, il faut courir et appuyer sur le bouton B deux dalles au devant du piège.



C'est votre premier combat ! Il va falloir avancer vers votre ennemi avec beaucoup de sang-froid. Une autre tactique consiste à rester sur place et attendre l'opposant. Au moment où celui lève son sabre sur vous, appuyez rapidement sur le bouton A pour attaquer, puis sur le bouton B pour parer une éventuelle contre-attaque.



Ne vous laissez jamais tomber d'une hauteur alors que des pics sont en contrebas sinon vous vous ferez embrocher ! Dans ce genre de situation, il faut se laisser descendre en douceur en s'accrochant au rebord (et appuyez sur le bouton A pour éviter toute manœuvre brusque).

Vous vous êtes fait surprendre ! Attention à ne pas franchir les écrans trop rapidement, il arrive qu'un adversaire vous attende juste derrière un pilier comme c'était le cas ici. Recommencez, et avancez par petits pas pour entrer dans cet écran, vous aurez ainsi le temps de dégainer votre sabre.

COMMENTAIRE

Si Prince of Persia avait été déjà adapté avec succès sur la plupart des consoles, il manquait encore dans la logithèque de la Megadrive. L'oubli est ici superbement réparé avec cette excellente version en support CD. Vous devez absolument retenir le nom de l'homme qui fut à l'origine de ce jeu : il s'appelle Jordan Mechner. Prince of Persia n'est pas le premier jeu de cet américain de 28 ans, mais c'est celui qui a révélé ses talents de créateur et de programmeur dans le monde entier. Et on attend déjà avec impatience Prince of Persia 2 (le retour de Jaffar ?). Pour en revenir à cette version Méga-CD, vous allez rapidement vous apercevoir que parcourir les 12 niveaux du donjon en moins d'une heure de temps n'est pas chose aisée. Heureusement, il est possible de sauvegarder dans la mémoire du Méga-CD la progression de votre héros. Mais faites bien attention à ne jamais enregistrer votre position en cours de jeu. Faites une sauvegarde au début de chaque niveau uniquement. Lorsque vous maîtriserez bien le niveau, reprenez votre précédente sauvegarde et foncez ! Et sauvegardez une fois la porte de sortie franchie. Vous économiserez ainsi de précieuses minutes dans ce jeu très prenant.

prince of persia

SON

Musiques extrême-orientales de rigueur ! Avec la qualité CD, c'est un vrai plaisir.

GRAPHISME

Sobre mais efficace, il exploite cependant assez mal les capacités du support CD.

ANIMATION

Les animations hyper-souples de Prince of Persia sont fidèles à l'original.

MANIABILITE

Elle est excellente, et il est possible de régler la vitesse des déplacements et des combats.

EDITEUR : SEGA
GENRE : PLATES-FORMES
DIFFICULTE : MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE : 1
NOMBRE DE NIVEAUX : 12
NOMBRE DE JOUEURS : 1
SAUVEGARDES : OUI
CONTINUS : OUI

- \+ Un très grand classique.
- \+ Des musiques de qualité.
- \+ Les nombreuses sauvegardes.
- \+ Le challenge est très prenant.
- \- Une fois fini, on n'y revient plus.

86%

MEGA-CD

BATMAN RETURNS

Le célèbre Batsignal illumine à nouveau le ciel obscur de Gotham City... On a besoin de celui qui, maintes fois déjà, a sauvé la ville de l'emprise de bandits déments. Si le Joker fut un adversaire redoutable et très dangereux, un autre excentrique se faisant appeler le Pingouin fait régner la terreur sur la cité. Cet homme aux origines troubles a investi les égouts de Gotham et ne craint ni la police, ni les justiciers solitaires... Alors une fois encore, Batman va revêtir son habit de nuit, s'assurer que sa ceinture est équipée de ses batarangs, ses bombes lacrymogènes, son pistolet-grappin, et va essayer de prévenir le danger. Que ce soit en planant au-dessus des immeubles, au volant de sa Batmobile ou sur les eaux avec son Batskiboat, l'homme est habitué à faire face à toutes les situations et les jours du Pingouin sont comptés...

Superbe zoom - réalisé grâce à la technique embarquée dans le Mega-CD - sur le croisé à la cape (the caped crusader) au volant de sa Batmobile.

Combien de fois entendrez-vous le rire sardonique du Pingouin signifiant votre échec dans vos tentatives de contrecarrer ses plans diaboliques ?

Attention, en explorant ce bâtiment, il faudra éviter de vous faire aspirer par les conduites d'aération qui vous ramèneraient tout au début du niveau.

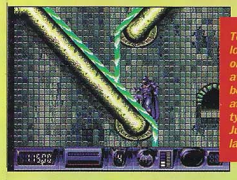
Les attaques des sbires du Pingouin peuvent prendre les formes les plus inattendues, comme ce camion de pompiers sur lequel est monté un énorme canon qui garde la fin du premier niveau du jeu de conduite.

Sûrement la partie la plus impressionnante du jeu, votre course-poursuite, à bord du Batskiboat dans les égouts de Gotham City, bénéficie d'animations à couper le souffle !

Vos adversaires deviendront de plus en plus coriaces à l'approche du repaire du Pingouin. Tel ce gigantesque clown suspendu, vous arrosant copieusement de missiles à têtes chercheuses.

Les séquences d'action sur le toit d'un train en marche semblent plaire aux programmeurs, rappelez-vous d'Indiana Jones...

Après avoir erré dans le dédale des égouts de Gotham, vous rencontrez à nouveau l'infâme Pingouin. Il utilise alors son canon à boue toxique. Beuuurk !



Tout au long du jeu, on retrouve avec bonheur les attitudes typiques du Justicier de la nuit.

COMMENTAIRE

Décidément, le temps ne semble pas affecter le quasi-mythique justicier masqué. Le vengeur de Gotham City, imaginé par le dessinateur Bob Kane dans les années trente (le premier recueil des aventures de Batman fut édité en 1943) est un héros moderne qui séduit toujours autant. Ce nouvel épisode des exploits de Bruce Wayne alias Batman est basé sur le dernier film qui lui fut consacré : Batman, le défi (avec la divine Michelle Pfeiffer dans le rôle de Catwoman). Si le jeu reprend l'intégralité du Batman Returns édité en cartouche pour la Megadrive (voir Megaforce n°11), il a été enrichi de séquences d'arcade exploitant au mieux le renfort technique que le Mega-CD apporte à la Megadrive (zooms, rotations, déformations d'écrans). Le tout est soutenu par d'excellents thèmes musicaux. Ce titre à la réalisation enthousiasmante offre en fait 3 jeux en 1, en vous proposant de jouer la partie arcade (course-poursuite en Batmobile et Batskiboat), la partie plates-formes (équivalente à la cartouche déjà éditée sur Megadrive) ou l'ensemble des deux avec alternance des deux types de jeux. Ce panachage constitue un jeu d'une bonne longévité et il est même possible de corser sa difficulté en diminuant le nombre de vies attribué à votre héros. Une fois terminé, vous prendrez beaucoup de plaisir en revenant sur la partie arcade qui est, nous le répétons, très excitante !

batman returns

SON

Les compositions musicales collent parfaitement au thème du jeu.

GRAPHISME

Excellente mise en couleurs de toutes les parties du jeu.

ANIMATION

Elles sont carrément épatantes dans la partie arcade du jeu.

MANIABILITE

Aucune défaillance à ce niveau.

EDITEUR : SEGA
GENRE : ARCADE & PLATES-FORMES
DIFFICULTE : DIFFICILE
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 2
NOMBRE DE NIVEAUX : 10
NOMBRE DE JOUEURS : 1
PASSWORDS : NON
CONTINUS : 3

\+ Séquences superbes en Batmobile.
\+ Séquences géantes en Batskiboat.
\+ Les musiques CD sont vraiment bonnes.
\+ La longévité du jeu.
\- Une seule scène avec Catwoman (miaouuu).

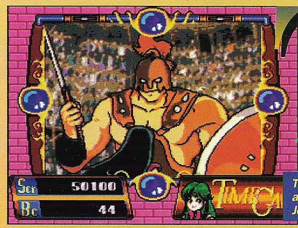
89%

MEGA-CD

zapping

Time Gal vous propose une course à travers les âges, et vous situe d'emblée dans un futur éloigné de notre époque. Joseph Harper vient de serrer le dernier boulon d'une machine permettant le voyage temporel sans risques. Dans quelques heures, il fera une démonstration de son invention dans un grand show télévisé. Pour cela, sa meilleure technicienne, la charmante Time Gal, prendra place dans la machine qui retransmettra des images de son voyage à travers le temps. Mais alors que Time Gal prend place aux commandes de la fameuse machine, un homme apparaît, expulse la jeune femme du fauteuil de commande, y prend place et met la machine en marche en s'écriant avant de disparaître : "Je suis Luda, et je vais enfin pouvoir régner sur le monde en n'importe quelle époque". La mission "touristique" de Time Gal va alors se transformer en mission vitale pour la survie de la paix dans le monde. Et la charmante personne de s'élancer dans une autre machine à la poursuite de Luda...

Time Gal connaîtra mille façons de mourir dans son aventure. Détail que les amateurs apprécieront, plutôt que de se faire déchiqueter vive par une panthère noire ou écrabouiller par une tonne de rocher, elle se transforme en S.D. (super transformer). Ce qui aurait pu être une scène gore devient alors une séquence très rigolote.



Terrible face à face dans les arènes romaines en l'an 44 avant Jésus Christ...

Prise au piège par des hommes préhistoriques. Gasp ! Vous n'avez pas réagi au bon moment. Recommencez jusqu'à ce que vous maîtrisiez parfaitement l'enchaînement des séquences.

Surveillez bien les joyaux entourant l'écran de contrôle de la machine temporelle. Il vous indiqueront quelle direction prendre pour aider Time Gal à distancer ce terrible mammouth.

Vous voilà plongé dans le tourbillon de l'espace-temps, où allez-vous débarquer cette fois ? À la fin de chaque passage dans une époque donnée, un code apparaît à l'écran. Notez-le, il vous permettra de revoir l'intégralité de la séquence et de visionner toutes les fins possibles d'une époque.

TIME GAL

COMMENTAIRE

Le scénario un peu loufoque de Time Gal est un prétexte pour que son héroïne connaisse tout un lot de situations très différentes. Attention, ce jeu est d'un genre auquel vous n'avez pas encore été confronté, à savoir un véritable dessin animé interactif. C'est-à-dire que vous ne dirigez pas constamment un personnage, mais devez, lors de certaines séquences-clés, décider très rapidement de la suite des événements. L'histoire étant très linéaire, il faut en fait trouver la bonne solution à une situation donnée parmi un choix de 4 ou 5. Exemple : Time Gal est poursuivie par un dinosaure, allez-vous sauter, plonger, partir sur un côté ou dégainer votre arme ? Vous pouvez deviner la suite à donner à la séquence en l'examinant très attentivement. En fait, quatre joyaux entourent l'écran de jeu, et lorsque l'un d'eux clignote, il faut pousser le joystick dans sa direction. Lorsque les 4 joyaux clignotent en même temps, il faut appuyer sur un bouton de feu. On se rend compte alors que l'on est en face d'un jeu de réflexes tout simple, dans lequel la réussite d'une phase dépend de votre bonne mémoire des directions à enchaîner à un moment donné. Ce genre de jeu a eu son heure de gloire dans les salles d'arcade, Dragon's Lair en étant le représentant le plus célèbre. On aimera ou on n'aimera pas, mais on notera de toute façon que les séquences animées - sans être excellentes- sont d'assez bonne facture, parsemées de nombreux gags et de situations toutes plus invraisemblables les unes que les autres. Les amateurs de dessins animés japonais apprécieront, et l'exercice de mémoire que constitue ce jeu trouvera sûrement des adeptes auprès des plus jeunes joueurs.

time gal

SON

Bruitages corrects.
Musiques discrètes.

GRAPHISME

Souvent très rigolos !

ANIMATION

C'est bien du dessin animé.

MANIABILITE

Rien à redire.

EDITEUR : RENOVATION
GENRE : DESSIN ANIME INTERACTIF
DIFFICULTE : FACILE
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3
NOMBRE DE NIVEAUX : 15
NOMBRE DE JOUEURS : 1
PASSWORDS : OUI
CONTINUS : 2

- \+ Un scénario très rigolo.
- \+ La variété des séquences animées.
- \+ La possibilité de revoir toutes les séquences.
- \- Scènes d'intro mal digitalisées.
- \- Courte durée de vie.

78%

MEGA-CD

LETHAL ENFORCERS

Vous incarnez dans Lethal Enforcers un policier dont l'adresse est mise à rude épreuve. Pistolet en main, vous devez en effet débarasser une banque de ses cambrioleurs, Chinatown de sa pègre asiatique, un aéroport de ses terroristes, un port de ses dealers et enfin une usine fabriquant de dangereux produits chimiques de ses dirigeants et vigiles. Comme vous pouvez le constater, cette longue et périlleuse mission ne sera pas de tout repos. Vous commencez vos aventures dans la peau d'un simple patrouilleur, mais au fur et à mesure de vos exploits, vous aurez la possibilité de monter en grade, si toutefois vous remplissez certaines conditions. Vous devez en effet toucher votre cible en un minimum de coups, afin d'accroître votre pourcentage de réussite en tir, tout comme vous devez à tout prix éviter de blesser les innocents que vous rencontrerez.

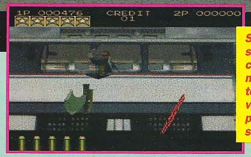
DISPONIBILITÉ : NOVEMBRE 1993

Les phases d'introduction aux cinq niveaux reprennent celles de l'arcade.

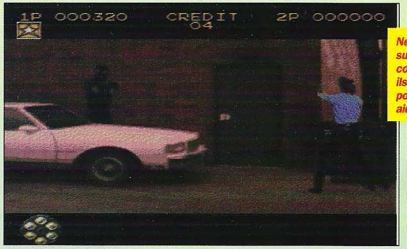
Tirez sur la mitraillette située en bas à gauche. Si vous la touchez, elle se substituera à votre modeste pistolet.

Pour battre le premier boss (ainsi que tous les autres d'ailleurs), vous devez tirer sur leurs projectiles afin de les détruire puis sur le boss lui-même.

Amusez-vous à crever les pneus des voitures, mais méfiez-vous quand même de leurs passagers !



Si vous tirez sans arrêt sur ce Boss, il n'aura pas le temps de vous jeter plus de trois sabres.



Ne tirez pas sur vos confrères, ils sont là pour vous aider !

Vous venez de blesser une victime innocente. Gare à vos galons !

Les contrôleurs sont impitoyables envers ceux qui n'ont pas de titre de transport.

COMMENTAIRE

Quelle joie de retrouver Konami sur Megadrive, et qui plus est, sur Mega-CD ! Fidèle à sa réputation, cet éditeur frappe fort avec cette adaptation de leur tout dernier jeu d'arcade (qui utilisait d'ailleurs déjà la fabuleuse technologie du CD-Rom). C'est bien connu, on n'est jamais mieux servi que par soi-même et le proverbe se vérifie ici une nouvelle fois. Ce qui étonne surtout, dans Lethal Enforcers, c'est l'incroyable précision du pistolet. Celle-ci dépasse de loin celle du Light Phaser de la Master System. De plus, c'est rigoureusement le même que celui de la version arcade au point de vue esthétique. Il est simplement nettement plus léger. En ce qui concerne la réalisation du jeu, elle est parfaite. Pour peu, on croirait jouer à l'original. La quasi-totalité des personnages apparaissant à l'écran ont été digitalisés d'après des scènes tournées en vidéo pour les besoins du jeu. Seuls les plus petits personnages arpentant le fond de l'écran ou les plus petits recoins du décor (fenêtres laissant entrevoir une tête, etc.) ont échappé à ce complexe processus de transfert. La plupart des décors aussi ont subi une digitalisation des plus appréciables. Ce jeu qui recèle des prouesses techniques et qui offre un intérêt considérable dans son genre (le jeu à deux vous réserve de longues et folles parties de tir) souffre néanmoins d'un manque de difficulté qui frustera les experts, contraints de choisir le mode "Hard" pour parvenir à une éclate totale.
(Disponibilité : début Novembre)

lethal enforcers

SON

C'est un CD, donc excellent. Interventions vocales musclées et guitares bien grasses sont au rendez-vous.

GRAPHISME

Digitalisé de bout en bout !

ANIMATION

Il manque, comme dans l'arcade, quelques phases de digitalisations de mouvements des ennemis.

MANIABILITE

Excellente. Les impacts de balles apparaissent vraiment là où vous avez tiré.

EDITEUR : KONAMI
GENRE : JEU DE TIR
DIFFICULTE : FACILE
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3
NOMBRE DE NIVEAUX : 5
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2 (SIMULTANEMENT)
PASSWORDS : NON
CONTINUS : 5

\+ Tous les graphismes sont digitalisés !
\+ La précision exemplaire des pistolets.
\+ La fidélité à la version arcade.
\+ Le jeu à deux simultanément.
\- Le manque de difficulé en mode "Normal".

AVEC LES PISTOLETS : 85% SEUL, 90% à DEUX. SANS LES PISTOLETS : 40% SEUL, 49% à DEUX.

MEGA-CD

SONIC CD THE HEDGEHOG

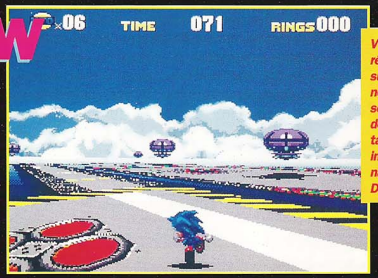
Business oblige, le Mega-CD II est parti sur sa lancée fulgurante et Sega imprime le rythme en sortant CD sur CD. Mascotte incontestée, Sonic se devait d'être présent sur ce support, et c'est chose faite avec ce nouvel épisode dont la sortie est prévue pour le 23 septembre de cette année au Japon.

Cette fois, l'action se déroulera dans une galaxie lointaine, sur une modeste petite planète appelée Little Planet. Cette planète cache pourtant des secrets de légende. Parmi elles, la légende des pierres temporelles : ces pierres assemblées permettraient à leur possesseur d'arrêter le temps. Comme de juste, qui croyez-vous que cela intéresse particulièrement ? Eh oui, vous avez deviné, c'est normal, c'est bien ce fourbe de docteur Robotnik. Alerté par cette infamie, Sonic vole au secours de l'univers (là aussi, c'est normal !).

Comme dans tous les Sonic, notre hérisson préféré aura face à lui une flopée de robots conçus par le démoniaque Dr Robotnik. Cependant, cette fois, Sonic va devoir affronter un ennemi de taille. Son nom : Metal Sonic. Du point de vue de ses caractéristiques, "MSonic" (on est entre potes !) possède les mêmes que Sonic lui-même, autant en vitesse qu'en force. Par contre, en Super Sonic (c'est-à-dire au max d'énergie), MSonic est quatre fois plus performant ! Que dire d'autre, cela impose le respect, non ?...

En tout, vous aurez sept stages à traverser : Palmtree Panic, Collision Chaos, Tidal Tempest, Quartz Quadrant, Wacky Workbench, Stardust Speedway et Metalic Madness, avant d'affronter le boss final (devinez qui !) dans le Final Fever, et comme à Megaforce nous ne sommes pas des petits joueurs, nous vous offrons des photos de CD Sonic et les explications des trois premiers rounds de ce jeu qui restera à coup sûr dans les annales du jeu vidéo, en espérant que cela vous donnera une petite idée quant au jeu.

Attention, c'est parti !

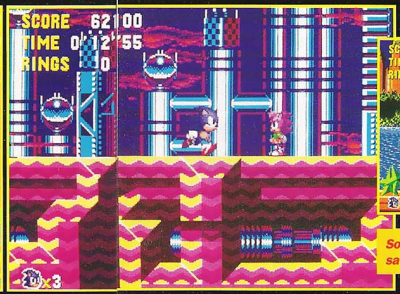


Vous serez réellement surpris par les nombreuses scènes en 3D de Sonic CD tant elles sont impressionnantes... Du jamais vu !

Sonic rebondissant sur un flipp !

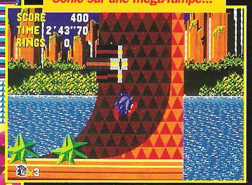
Prenez ce panneau pour changer d'époque !

En vitesse "super-Sonic", notre cher hérisson fait des étincelles !



Sonic devant sa dulcinée !

Sonic sur une méga-rampe...



Sonic aux prises avec des bumpers.

preview

Avant tout, sachez que dans chaque round de CD-Sonic, notre gentil hérisson devra traverser non seulement le round du temps présent mais également faire un saut dans le passé et dans le futur. De plus, chaque round ou presque cachera son stage spécial : en fait, dès que vous verrez un énorme anneau (big ring), vous n'aurez qu'à rentrer dedans pour accéder au stage spécial, un stage en 3D comme dans l'épisode précédent de Sonic, à l'énorme différence que cette fois, la beauté des graphismes et la rapidité de défilement sont encore plus soignées, utilisant à bon escient les capacités du Mega-CD. De plus, la gestion du temps —entre passé, présent et futur— est réellement dynamique, à tel point que les situations varieront selon les actions effectuées dans telle ou telle époque.

Enfin, il faut que vous sachiez comment traverser le temps, puisque deux conditions devront être respectées : tout d'abord, il vous faudra passer devant les panneaux "Future" et "Past" plantés un peu partout dans chaque round. Ensuite, transformez votre Sonic en une sorte de Speedy Gonzalès (il lancera des éclairs, tellement il ira vite) et alors -et seulement alors- vous pourrez accéder au Time Warp, un couloir temporel qui vous propulsera dans le passé ou dans le futur. Cela étant clarifié, regardons d'un peu plus près quelques-uns des rounds qui vous attendent dans ce nouvel épisode de Sonic.

ça n'en finit pas !...

Le Boss du Round 1 !

Le méga-ring est la porte spatio-temporelle, qui vous fait changer d'époque.

En "boule", Sonic est invulnérable...

Bien profiter de ces ressorts demande de l'adresse et un bon timing !

Round 1 : PALMTREE PANIC

Dans le temps présent, ce round rappelle aisément le premier round de Sonic 2, et d'ailleurs, presque tous les éléments de ce round sont présents, comme par exemple la rampe à 360° ainsi que les mégas tremplins. Cependant, lorsque vous ferez un tour dans le passé ou dans le futur, vous aurez l'agréable surprise de découvrir de nouveaux décors et de nouveaux éléments (c'est normal, en fait) : vous aurez entre autres la possibilité -et même l'obligation- de prendre la méga rampe, qui vous projettera haut dans les cieux étoilés. Enfin, il vous faudra faire attention aux "habitudes" de jeu car les programmeurs, ayant prévu le coup semble-t-il, en profiteront pour vous faire perdre, et bêtement de surcroît !...

Si vous avez la chance de passer avec succès ce premier round, vous pourrez voir et affronter le premier boss du jeu, alias Star One Arm. Petit indice : son point faible se situe dans la partie supérieure de son corps en acier mais attention, il vous faudra faire preuve de beaucoup de précision et de dextérité car Star One Arm parera vos attaques avec son bouclier.

Round 2 : COLLISION CHAOS

Dans ce round, les décors ressemblent étrangement à un énorme flipper. Ici, les panneaux temporels étant très rares et très difficiles à trouver, il vous faudra beaucoup de patience pour espérer changer d'époque. Les flipps vous aideront à passer divers pièges et obstacles. Les bumpers, comme dans tout flipper digne de ce nom, vous feront rebondir et rendront votre personnage impossible à contrôler. Mais à part cela, bien d'autres pièges vous attendent ! Le boss de ce round se prénomme Egg Hobber. Pour le battre, utilisez donc les flipps afin de lui retomber dessus, et ramassez les objets présents pour le détruire plus rapidement.

Round 3 : TIDAL TEMPEST

Comme son nom l'indique, vous allez être ici plongé dans une tempête. D'ailleurs, vous pourrez profiter de celle-ci pour vous mouvoir plus prestement d'un endroit à un autre. Enfin, le boss de ce round se prénomme Eggmarine et se sert du vent pour se protéger et vous déséquilibrer. Faites donc très attention...

Ce n'était là qu'un petit aperçu de ce véritable joyau qu'est Sonic CD, et nous vous en reparlerons très vite !

ÉDITEUR : SEGA
DISPONIBILITÉ : NOVEMBRE 1993

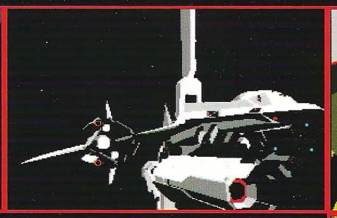
METAL SONIC

Taille : 765,4 mm
Poids : 125,2 kg
MAIN CPU :
LISP A. I. EGGMAN CUSTOM CHIP
Le CPU, connecté par le biais de neurotransmetteurs à la mémoire centrale, autorise une rapidité de réponse physico-motrice jamais égalée par aucun robot de type Eggman.
SUB CPU : NEO SFX DSP CHIP, assisté du NEXT RISK CHIP série 3.
CAMERA : Micro Dirawa CCD
CORPS : Monocoque en Titane.
COULEUR : BLEU SONIC renforcé en Titane-Tectite.
PROPULSION : 250 cc, 4 soupapes, moteur alimenté en Oigone
Poussée max : 55 ps / 6800 rpm
Traction : 7,54 kg.m / 400 rpm

preview

Silpheed

On vous en parle, on vous montre quelques photos, on vous en reparle encore et encore, mais vous ne savez toujours pas quand Silpheed va sortir... Votre attente va aujourd'hui être récompensée puisque c'est avec plaisir que je vous dévoile que ce jeu tant attendu sera enfin en vente en décembre. Pour ceux qui ont raté les épisodes précédents, Silpheed est un shoot-them-up en 3D formes pleines. Mondialement annoncé par Sega à grands coups de tambour, ce jeu développé par l'équipe de Game Arts s'annonce comme une véritable révolution technique.



Quelques scènes de la spectaculaire intro.

LES ÉLÉMENTS CLASSIQUES D'UN SHOOT-THEM-UP

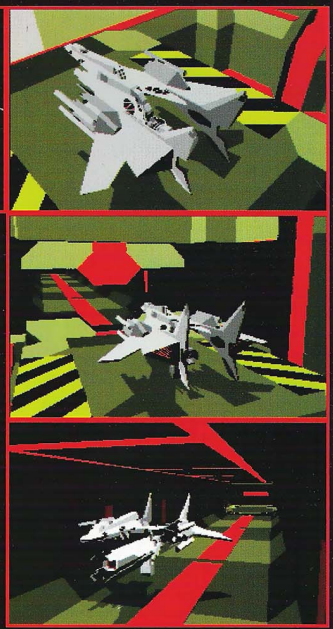
Vous pilotez le SA-77, un chasseur intersidéral. À bord de cet arsenal volant, vous devez parcourir onze niveaux qui vous emmèneront dans les fins fonds de la galaxie, que ce soit à l'intérieur d'un impressionnant vaisseau-mère ennemi ou au-dessus d'une chaine montagneuse. Vous survolerez également une cité interdite qui vous rappellera très certainement la scène finale de La Guerre Des Étoiles, dans les tranchées de l'Étoile Noire. Vous pourrez évidemment saisir en vol divers bonus et power-ups : des losanges multipliant votre score, des capsules restaurant votre niveau d'énergie à leur interception, trois types de super-bombes dont une qui détruira tout ce qui bouge à l'écran lors de son déclenchement, des lasers plus ou moins puissants, des Continues, des boucliers et enfin des icônes d'invincibilité provisoire. Entre les niveaux, vous aurez en outre la possibilité de peaufiner cet armement en choisissant l'installation du matériel offensif sur chacune de vos deux ailes, ainsi qu'une série d'options comprenant bombes et boucliers. Le scénario du jeu est des plus compliqués : vous devez détruire tout ce qui se présente à vous, que ce soit sous forme

Vous croisez un vaisseau en piteux état. Tâchez de ne pas finir comme lui !

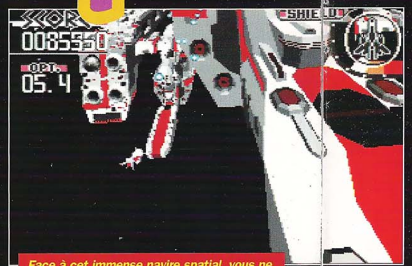
Cet écran vous permet de choisir votre armement.

À des kilomètres au-dessus de nos têtes, la bataille fait rage.

Vous bénéficiez de tous les honneurs : pour vous, on a déroulé le tapis rouge !



Ne vous approchez pas trop de ce rayon jaune !



Face à cet immense navire spatial, vous ne faites pas le poids...

C'est impressionnant, même vu de derrière.

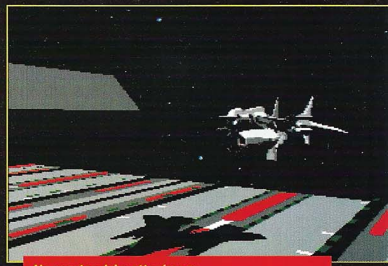
Méfiez-vous du relief !

Vous survolez un vrai puzzle...

Éviter tous ces tirs ne sera pas facile.

Le jeu n'est plus en chantier mais les échafaudages sont restés.

Dans ce niveau, la console vous guide à l'aide d'interventions vocales pour que puissiez suivre les spectaculaires changements de direction.



Un spectaculaire atterrissage.

Ça sent le brûlé, par ici !

À ce stade de la partie, les adversaires redoublent d'ardeur.

Sur les plates-formes suspendues, l'ennemi guette...

Même lorsque vous volez à la vitesse de la lumière, les ennemis vous poursuivent...

de canons tirant d'hostiles rayons laser, d'astéroïdes ou encore de chasseurs ennemis. Ces derniers font partie d'une importante flotte faisant route vers notre bonne vieille planète Terre et animée d'une multitude de mauvaises intentions. Ce peuple extraterrestre, commandé par un géant qui pourrait très bien figurer dans les épisodes débridés du dessin-animé Macross-Robotech, compte en effet rayer la Terre de la carte du système solaire. Contrecarrer ses plans ne sera pas facile puisque vous ne disposez que d'une vie et de trois Continues. Pour cette raison et à cause de son étendue, Silpheed se classe d'emblée parmi les plus difficiles jeux de tir sur console.

UNE RÉALISATION QUI FERA DATE

À peine la présentation commencée, le joueur est cloué à son siège et n'en croit pas ses yeux. Vous assistez ébahi à une rotation et à un zoom de votre chasseur avant son décollage. La 3D pleine est d'une perfection jusque-là rarement atteinte dans un programme ludique. Autant vous dire que j'ai regardé la scène d'intro plusieurs fois en me disant "non, pas possible, je ne peux pas avoir un pad Megadrive entre les mains !". Cet avant-goût du jeu est tout simplement époustouflant. Les parties en elles-mêmes ne sont que légèrement moins spectaculaires : les formes en 3D sont imposantes mais finement dessinées et dotées d'une animation déconcertante. Comment les programmeurs ont-ils réussi à concilier cet exploit graphique et une telle fluidité des déplacements ? La présence du Mega-CD explique ces prouesses : il est sollicité par la console, quasiment à chaque seconde d'une partie, pour les calculs de données permettant l'affichage et les mouvements des sprites. En effet, le jeu étant gravé sur CD-Rom, aucun DSP (micro-processeur assistant ceux de la console au cours de certaines opérations) n'a pu y être inclus. Il semblerait donc que Silpheed soit à ce jour le jeu exploitant le plus les immenses capacités du Mega-CD, et cela n'est pas pour nous déplaire. Le seul regret que j'aurais à formuler au sujet de ce jeu est la trop petite taille du chasseur piloté, que j'aurais préféré nettement plus imposant. Devant autant de qualités et d'impulsions novatrices, il est cependant impossible de faire la moue. Vous n'avez plus qu'à faire la queue chez votre revendeur Sega et à exploser de joie une fois rentré chez vous, devant votre écran. Souvenez-vous cependant : dans l'espace, personne ne vous entend crier...

ÉDITEUR : SEGA

DISPONIBILITÉ : NOVEMBRE 1993

NIGHT TRAP

Un groupe de jeunes filles a disparu lors d'une visite, longue d'un week-end, chez les Martin. La police, faute de preuves et donc de mandat, s'est heurtée au refus catégorique de Victor Martin lors d'une tentative de fouille de sa propriété. L'affaire a de ce fait vite été confiée au SCAT (Sega Control Attack Team), ceux que l'on appelle quand rien ne va plus et quand ni les Ghostbusters, ni "Super Appelle Les Flics" ne répondent. Avec l'aide du SCAT, donc, vous devrez vous efforcer d'éclairer cette sombre affaire de disparitions, qui vous est contée dans un véritable film interactif de plus d'une heure et demie. Oui, vous avez bien lu : Night Trap ne comporte absolument aucune autre phase de jeu que des scènes filmées ! Complètement novateur, ce jeu vous permet d'intervenir à l'aide de votre joypad dans un scénario qui a donné lieu à un vrai tournage, toutes les images étant ensuite numérisées pour être "couchées" sur CD-Rom. Avec l'arrivée de ce jeu sur Mega-CD, c'est une page qui est tournée dans l'histoire des jeux vidéo...

UN COMPLEXE SYSTEME DE SURVEILLANCE

Pour parvenir au bout de votre entreprise, vous disposez d'un moniteur recevant les images de sept caméras situées à l'intérieur et d'une caméra extérieure à la maison, placée à l'endroit où est garée la voiture des Martin. Grâce à ces caméras, vous pouvez voir et observer tout ce qui se fait et tout ce qui se dit en ces lieux très particuliers. Six icônes représentant deux couloirs, l'entrée, la salle de bains, la cuisine, une chambre à coucher, le salon et le parking vous permettront de changer de source vidéo. Pour pouvoir actionner les trappes, vous devez avoir l'autorisation de l'unité centrale qui ne reconnaît que les utilisateurs munis du bon code-couleur. Ce code changeant quatre fois au cours du jeu suite aux manipulations des enfants du couple Martin, vous avez tout intérêt à surveiller la pièce dans laquelle le nouveau code sera évoqué...

UNE MAISON PLUS QU'ÉTRANGE...

Vous devez vous demander à quoi servent les trappes. Eh bien voilà : la maison des Martin est un endroit très visité. Vous y verrez des invités, mais aussi d'étranges intrus à forme presque humaine, les Augs. Ces derniers arpentent l'intégralité de la propriété afin de tuer ses habitants et de voler les corps pour des raisons que je ne vous dévoilerai pas maintenant. À vous de les piéger dans les trappes et de sauver les filles dans ce véritable film d'1h30 à l'ambiance unique et au principe encore jamais vu.

NB : Une version française est en cours de réalisation, et sera disponible en décembre prochain.

ÉDITEUR : SEGA

ECCO THE DOLPHIN

Ce jeu déjà fort célèbre vous propose d'incarner un adorable dauphin qui coule (hé, hé) des jours heureux dans les océans. Mais un cataclysme frappe votre monde et toute la faune aquatique disparaît subitement. Vous vous retrouvez bien seul dans le grand bleu avec quelques-uns de vos congénères... Étant un dauphin, donc doué d'une intelligence très développée, vous décidez de parcourir les océans pour retrouver tous vos amis et peut-être sauver le monde sous-marin d'un terrible fléau. Vous devrez comprendre des messages étranges contenus dans des cristaux, dialoguer avec les quelques poissons restant et éviter les terribles requins et araignées des mers. Votre agilité hors du commun devrait vous aider à vous sortir des situations délicates que vous rencontrerez durant votre long voyage, depuis des grottes sous-marines jusqu'aux glaces de l'Antarctique, avant de découvrir une cité millénaire engloutie sous les eaux...

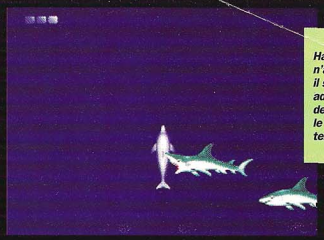
Attention aux méduses, elles vous feront perdre de l'énergie. Vous pourrez vous en débarrasser en leur donnant un violent coup de museau (bouton B).

UN DAUPHIN DOUÉ...

Ecco the Dolphin vous propose de jouer un rôle des plus attachants, celui d'un dauphin (d'où le titre) intelligent et agile. De plus, il est un titre à la réalisation enlevée. Il était déjà un petit chef-d'œuvre dans sa version en cartouche, et cette nouvelle mouture en CD est une véritable réussite. Le jeu a été enrichi d'excellentes compositions musicales qu'Eric Serra - l'auteur des musiques du Grand bleu de Besson - ne renierait pas.

Notre cher dauphin est donc capable d'utiliser son sonar pour se repérer dans son environnement. Il émet une onde sonore qui, en lui revenant, lui permet de juger la distance d'un obstacle. Dans le jeu, en appuyant de façon prolongée sur le bouton A, vous faites apparaître à l'écran une carte qui vous aide à vous repérer dans cette immense aventure. Par ailleurs, votre agilité naturelle vous permettra de vous jouer aisément des obstacles rencontrés. Il vous suffira de prendre de la vitesse pour jaillir hors de l'eau et effectuer de superbes pirouettes au-dessus de promontoires rocheux. Tout au long du jeu, les attitudes des dauphins sont criantes de vérité, et les auteurs du jeu ont fourni un très gros effort pour obtenir des animations d'une qualité irréprochable.

Certains courants marins sont si violents qu'il vous sera impossible de nager dedans. La ruse consiste alors à s'abriter derrière un rocher que vous pousserez devant vous.



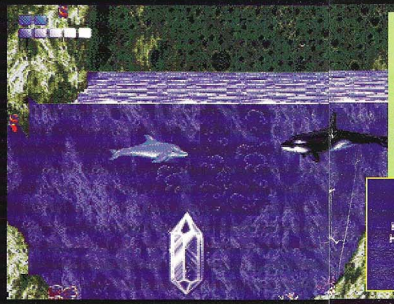
Habituellement, le requin n'attaque pas le dauphin car il sait qu'il s'agit d'un adversaire rusé. Ici, vous devrez cependant fuir devant le sumombre et éviter les terribles mâchoires.

UN JEU PASSIONNANT

Le jeu est passionnant de bout en bout avec un scénario bien ficelé et, surtout, des animations de grande classe. On passerait des heures à voir évoluer le dauphin dans l'élément liquide et lui faire faire des bons majestueux au-dessus de l'eau. Une chose est sûre, c'est au travers de jeux comme Ecco the dolphin que vous arriverez à intéresser vos parents aux jeux vidéo. Votre maman sera émerveillée par cette gentille bête à la recherche de ses amis, et votre papa, pensant tout connaître des cétacés, sera le premier à vous piquer le paddle des mains. Certainement le premier jeu pour les 7 à 77 ans et un bon prétexte pour vous faire offrir un Mega-CD !

ÉDITEUR : SEGA
DISPONIBILITÉ : OCTOBRE 1993

Vous trouverez de mystérieux cristaux dans les profondeurs des océans. Ils renferment de précieux messages ou gardent l'entrée de passages importants. À vous de trouver le moyen de les actionner...



Rencontre avec un redoutable orque, qui semble cependant ne pas vouloir vous attaquer. En fait, il vous délivrera un message avant de partir.

Il est très important de faire respirer régulièrement Ecco à l'air libre. Dans les profondeurs vous trouverez des poches d'air qui vous permettront de longs raids sous-marins.

preview

WONDER DOG

Lors de l'annonce par le groupe Sega de la création du Mega-CD, il nous fut présenté en même temps ce qui devait être le premier CD sur ce nouveau support. Il s'agissait bien évidemment de Wonder Dog (sinon je ne vous aurais pas ennuyé avec ce qui précède) que nous vous présentons à notre tour.

Boss numéro 1.

UN CHIEN ÉTONNANT...

Wonder Dog est un gentil chien... Gentil certes, mais également très puissant. Celui-ci possède en effet des pouvoirs que les autres chiens doivent tous lui envier : il peut sauter et rester en lévitation un court instant, il est capable de projeter des étoiles sur ses ennemis, plus ou moins offensives et en nombre plus ou moins important, et d'utiliser des objets magiques le transformant en tornade vivante ou lui permettant de récupérer des points de vie. En fait de points de vie, le seul moyen pour vous de connaître exactement l'état physique de Wonder Dog sera l'icône représentant ce dernier en bas de l'écran : la bouille de Wonder Dog souriant équivaut à un niveau de vie maximum et au contraire, une tête d'enterrement à l'approche de la fin. Facile. Au point de vue déroulement du jeu, Wonder Dog est un "plates-formes" classique mais sur support CD, donc avec des belles couleurs, des gros sprites, de très bonnes animations, et une superbe phase d'introduction. Ce jeu vous propose de l'action mais il faudra aussi faire marcher vos méninges, notamment pour trouver la sortie ! Enfin, des boss viendront égayer certaines fins de stage à la plus grande joie des petits et des... moins petits (des grands, quoi).

Les diamants de droite sont à prendre : bonus en prime.

Boss numéro 2.

Boss(es) numéro 3. Pour les avoir, tirez sur les ballons. Prévisible.

ÉDITEUR : VICTOR

LA PRINCESSE LIBÉRÉE?

ECHANGE TES JEUX !

LE DRAGON EST CRAMÉ?

LE DERNIER BOSS ABATTU?

SQUEEZÉ, LE 852ÈME VAISSEAU?

LES 16 NIVEAUX SONT FINIS?

AVEC MEGAFORCE, C'EST FACILE ET C'EST GRATUIT...*

3615

1 CONNECTE-TOI SUR LE 3615 MEGAFORCE, CHOISIS-TOI UN PSEUDONYME. INDIQUE QUELLE EST TA CONSOLE ET TAPE LA LISTE DES JEUX DONT TU VEUX TE DÉBARRASSER...

2 PRENDS CONTACT AVEC LES LECTEURS DE MEGAFORCE QUI ONT LES CARTOUCHES QUE TU VEUX. TU PEUX FAIRE DES RECHERCHES DANS TA RÉGION OU DANS TOUTE LA FRANCE !

3 PROFITE DE TON PASSAGE SUR LE SERVEUR POUR POSER TES QUESTIONS À "SCHMURZ", LIRE LES DERNIÈRES INFOS DES JEUX SEGA, CONSULTER NOS ASTUCES ET PARTICIPER AUX CONCOURS !

MEGAFORCE

(*) il ne t'en coûtera que le prix de la communication : 99 centimes/minute

LE SALON DE LA HIGH-TECH DE LOISIRS

SUPERGAMES

du 24 au 28 novembre 93

Parc des Expositions - Porte de Versailles - Paris

INTERACTIVITE

MUSIQUE

MULTIMEDIA

CULTURE

VIRTUALITE

JEUX

SIMULATION

IMAGE DE SYNTHESE

ÉDUCATION

Tapez 3615 SUPERGAMES
ou composez le 36 68 20 90

pour obtenir toutes les infos sur Supergames 93
mais aussi sur les nouveautés de la High-Tech de loisirs.

AVEC NRJ

VSD

Participez à nos quizz et gagnez de nombreux lots.

Devenez un visiteur privilégié de Supergames 93 en profitant de tarifs exceptionnels. Commandez dès aujourd'hui votre :

"Formule Journée" à 30 frs au lieu de 50 frs sous forme d'une carte coupe-file pour les animations du salon
"Formule Non-Stop" pour 95 frs une carte nominative vous permettra d'entrer autant de fois que vous le voudrez sur Supergames pendant les 5 jours. Cette carte vous servira également de coupe-file pour les animations du salon.

Oui, je commande ____ "Formule(s) Journée" et/ou ma "Formule Non-Stop",
je joins mon règlement de ____ frs par chèque bancaire à l'ordre de **Showay**.

Nom : Prénom :

Adresse :

Code Postal : Ville :

Pour la "Formule Non-Stop" adressez un bulletin par personne ainsi qu'une photo d'identité.

Bulletin à découper et à renvoyer à SHOWAY, 70 rue Compans 75019 PARIS